# 最新RPG、AVG攻略ガイドブック

ファイナル ファンタジーⅡ

貝　獣　物　語

ア　キ　ラ

危　険　な　二　人

デ　ィ　ジ　ャ　ブ

東　方　見　文　録

定　吉　七　番



ファミコン通信特別付録

# ファイナルファンタジーII

©スクウェア

## ミンウをパーティーに加える

黒騎士との戦闘に敗れた主人公たちは、ヒルダに助けられ、帝国との戦いに参加することになる。ここでヒルダから反乱軍の合言葉〝のばら〞を聞き、ミンウと話をしてフィンへ行くのだ。フィンのパブのマスターに合言葉〝のばら〞を伝えると、ゴードンの兄スコットに会えて〝リング〞がもらえる。その〝リング〞をアルテアに持ち帰り、ヒルダに見せよう。ヒルダから〝ミスリル〞のことを聞くとミンウが仲間になってくれる。そしてヒルダから〝大戦艦〞のことを聞いたら、いよいよサラマンドへ出発だ。

## 〝ミスリル〞を手に入れる

サラマンドに到着した主人公たちはまず、ヨーゼフに会わなくてはならない。疑り深いヨーゼフは、セミテの鉱山に捕らえられている人々を救い出せたら信用してくれるという。セミテの鉱山には〝ミスリル〞もある。そこでセミテの鉱山へ行き、人々を救いだし、〝ミスリル〞を手に入れ、再びヨーゼフのもとへ戻る。〝ミスリル〞はアルテアの武器屋にいるトブールに渡せば、〝ミスリル〞製の武器、防具が流通し始める。

## 大戦艦を破壊するのだ！

アルテアに戻った主人公たちに、ヒルダは大戦艦の破壊を命じる。まずは大戦艦の製造されているバフスクにいるスパイに大戦艦への通路の場所を聞き、大戦艦へ向かう。しかしときすでにおそし、大戦艦は飛び立ってしまう。そこで、通路内にある〝通行証〞だけを持ち帰ることにする。その後、ポフトとアルテアで大戦艦の秘密〝太陽の炎〞について聞くのだ。〝太陽の炎〞はカシュオーン城にあるというのだが、城の扉を開くには雪原の洞くつにある〝女神のベル〞が必要なのだ。そこでまずヨーゼフにセミテの鉱山にある雪上船をもらい、雪原の洞くつで〝女神のベル〞を手に入れる。カシュオーン城では〝エギルのたいまつ〞を手に入れて、それを使って入り口の〝太陽の炎〞を持ってこよう。〝太陽の炎〞を手にいれてお城を出ると、目の前で大戦艦に飛空船が捕まってしまう。なんと飛空船には自分たちを迎えにきたヒルダが乗っていたのだ。大戦艦はフィンの北で補給を受けているそうなので、そこへ向かう。〝通行証〞を使って大戦艦に潜入し、ヒルダとシドを救出する。そしてエンジンルームで〝太陽の炎〞を使い、大戦艦を破壊して、アルテアに戻る。


雪原の洞くつ
北の洞くつ
サラマンド
ディスト
セミテの鉱山
バフスク
ポフト
フィン城
フィン
キャンプ
ガテア
パルム
カシュオーン城
アルテア
ミシディアの塔
ミシディアの洞くつ
闘技場
南の島の洞くつ
大戦艦補給地
Final Fantasy II

## 国王の死

〝太陽の炎〟の力で、やっとあの大戦艦を破壊した主人公たち。大戦艦からヒルダとシドを救出してアルテアに戻ると、前々から心配されていた国王の容態が急変していた。国王は最後に、主人公たちに〝竜騎士〟探しを命じた。ミンウには究極魔法の封印を解くための〝ミシディア〟行きを、ゴードンにはヒルダとともに反乱軍の指揮をとることを命じた。そしてこの世を去っていったのだ……。

## 〝飛竜〟

新しい反乱軍の指揮者ゴードンが誕生。さっそくゴードンに〝竜騎士〟のことをたずねてみることにする。ゴードンは、〝竜騎士〟は〝飛竜〟の言葉がわかるということや、〝飛竜〟の生き残りがディストにいるということを教えてくれる。そこでディストへ行くことになる。

## 謎の娘レイラの船

人の話では、パルムからディストに行く船があるということだ。まずはパルムへ行き、その船を探そう。そこにいた娘レイラに話しかけると、ちょうどディストまで行くところだという。その言葉に甘えて、外にとめてある船に乗り込むことにする。レイラの船で出発だ。

## レイラをパーティーに加える

主人公たちを乗せて出航した船は、なぜか海の真ん中で停まってしまう。そして主人公たちは、正体不明の男たちに取り囲まれてしまった。なんと、レイラは海賊の頭だったのだ。ここで海賊たちとの戦闘が始まる。海賊たちとの戦いに勝つと、レイラが改心してパーティーに加わることになる。レイラは強い男が好きなんだそうだ。そして船が手に入るわけである。この船で〝飛竜〟探しにディストへ行く。

## 最後のたのみ




←前々から心配されていた国王の容態が、ここにきて悪化してしまった。国王は最後に主人公たちに、〝竜騎士〟探しを命じた。

## レイラはじつは……

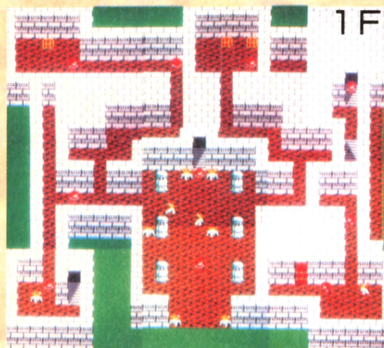


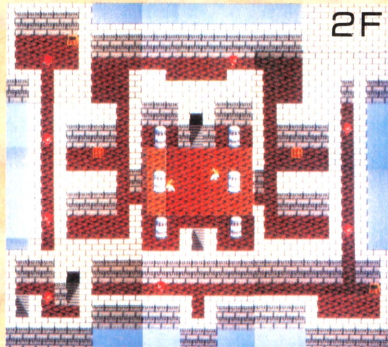

←パルムからレイラに乗せてもらった船。じつはこれ、海賊船だった。これだから女って怖いね。さて、戦いましょうかね、しかたないから。

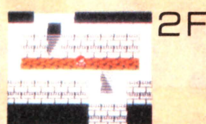
## "ペンダント"を手に入れろ

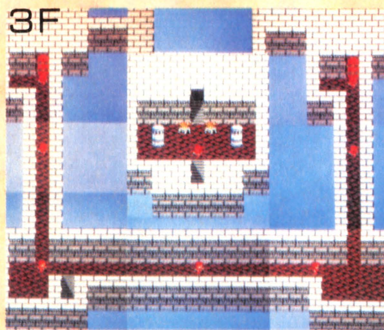
新しい仲間レイラの船でディストへ行く。ディストに着いた主人公たちを待っていたのは、1匹の傷ついた飛竜だった。そこにいたディストの人の話では、"飛竜"と話をするには"ペンダント"というアイテムが必要なのだそうだ。そしてその"ペンダント"は北の洞くつの地下2階にあるという。さっそく北の洞くつへ行き、"ペンダント"を手に入れよう。そして一刻も早く、このディストへ持ち帰るのだ。そして飛竜から話を聞き出すのだ。

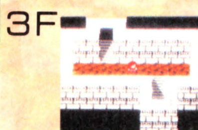
フィン城 その1

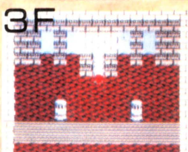


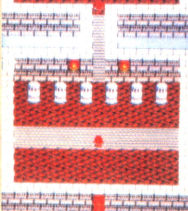



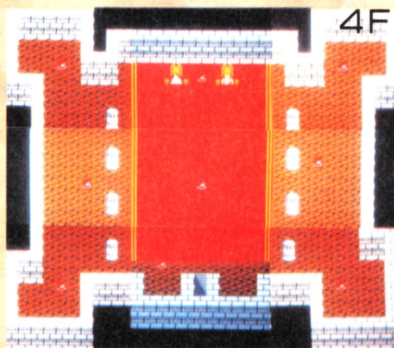



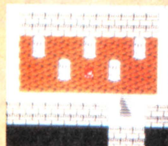






この城には、秘密が多いぞ

## “飛竜の卵”を沈めに行く

ディストの北の洞くつで“ペンダント”を手に入れ、さっそくディストに戻る。さぁ、“ペンダント”を使って、傷ついた飛竜に“飛竜”のことをたずねてみよう。するとその飛竜は、主人公たちに“飛竜の卵”を手渡す。そしてそれを、北の洞くつの泉に沈めてほしいとたのんで、この世を去ってしまった……。この飛竜のためにも、早く北の洞くつの泉へ“飛竜の卵”を沈めに行こう。

## そのころアルテアでは……

ディストの飛竜の遺言どおり、北の洞くつに“飛竜の卵”を沈めたら、さっそくアルテアへ戻ろう。しかしそのアルテアでは、最近どうもヒルダの様子がおかしいというウワサが流れていた。いったいこれは……？　心配なので、ヒルダの部屋へ行ってみることにする。

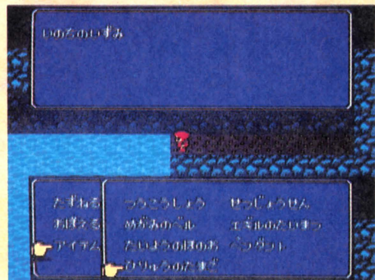
## ヒルダの正体

部屋にはヒルダがひとりで床についていた。そばへ寄って話しかけてみる。ヒルダは主人公に話があるといって、ほかのパーティーを部屋の外へ出してしまう。主人公がヒルダとふたりきりになると、彼女はその正体を現わした。そこにいたヒルダは、じつは帝国の送り込んだモンスターだったのだ。そこへパーティーの仲間たちが飛び込んできた。パーティーを組み直し、モンスターとの戦闘開始だ。モンスターとの戦いに勝つと、そこにひとりの反乱軍兵士が飛び込んできた。いったいこれは？　なんともいやな予感がっ……!?

## いやなニュースがっ

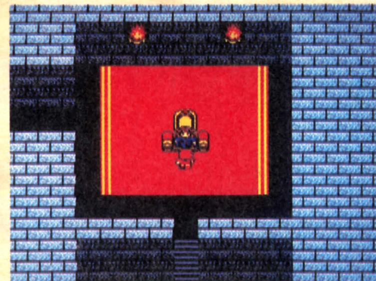
にせものヒルダを倒した主人公たちに、こんなショッキングなニュースが飛び込んできた。パラメキアで闘技会が開かれるのだが、その賞品がヒルダら

### “飛竜の卵”を泉に沈めよ




⬅ディストの傷ついた飛竜のために、“飛竜の卵”を北の洞くつの泉に沈めに行かなくてはならない。このへんでホイっと、沈めましょっ！

### 皇帝を倒すチャンスがっ!?



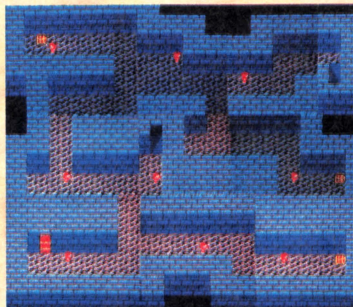
⬅闘技場にはなんと皇帝がいたっ！　ベヒーモスとの戦闘が終わったら、皇帝を倒すチャンスがおとずれそうな予感がするのだ。

しいのだ。これはなんということだっ！ここからレイラはパーティーから抜け、ゴードンがパーティーに加わる。さぁ、闘技会の開催されているパラメキアへ出発だ。

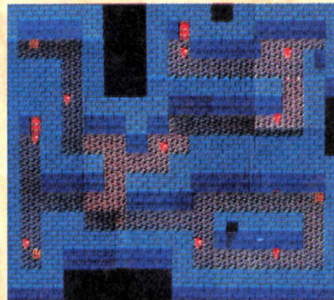
## 皇帝を倒せ

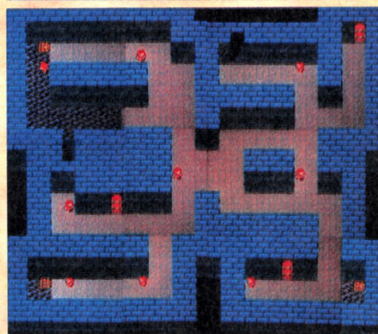
闘技会の賞品にされてしまったヒルダを救うべく、パラメキアの闘技場へ行くと、そこには皇帝が待っていた。主人公たちは皇帝の命により、強力なモンスター、ベヒーモスと戦うことになってしまう。がんばってベヒーモスを倒そう。するとそこには問題の皇帝がいるのだ。皇帝の前に行って話をしよう。皇帝を倒す絶好のチャンスなのだ。

B1F

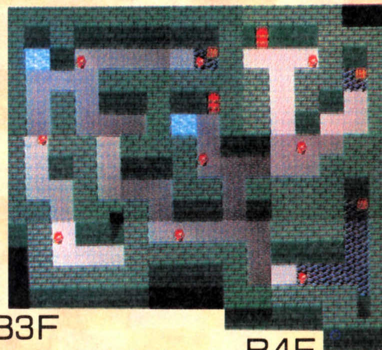


B2F

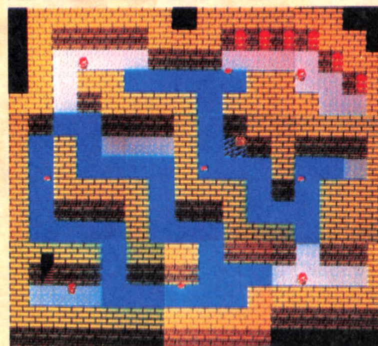




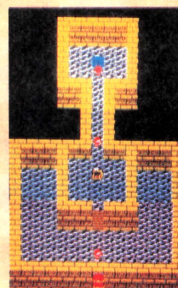
B3F



B4F



B5F



**フィン城の下、じつはこんなに深かったのだ！**

フィン城 その2

この期をのがしてはいけないのだっ！　ところがどうしたことか皇帝は、主人公たちの正体を知っていたっ……!?　ついに主人公たちは皇帝に捕まってしまい、悲しくもダークナイトの手によって、地下牢へ閉じ込められてしまう。牢はどうしても破れない。こんな悲惨な結末になってしまうとは、誰が予想したろうかっ。

## 牢屋からの脱出

ヒルダを助けるはずが、逆に皇帝に捕まり、闘技場の地下の牢屋に閉じ込められてしまった主人公たち。牢屋の外には、しっかり見張りがついている。そこへ救世主ポールが救出に現われる。ポールはこっそり牢屋に近づき、見張りを倒し、牢を開けてくれた。ポールは、これはセミテの鉱山のお返しだという。そういえば、まえにいちど、帝国に捕らわれていたポールを助けてあげたことがあったのだ。よいことはしておくものである。

## ポール現わる




◆皇帝に捕まってしまった主人公たち。そこへあのポールが助けに現われたのだ。いやぁ、持つべきものはやはり友。ありがたいね。

## ヒルダの救出

ポールのおかげで牢屋から抜け出せた主人公たちは、さっそくヒルダを助けに行かなければならない。牢屋に捕らわれたヒルダを発見。牢をこじ開けてヒルダを助けると、ゴードンがパーティーから抜けて、ヒルダとともに先にアルテアへ向かってしまう。残された３人のパーティーも、そのあとを追ってアルテアへ戻ることにする。

## アルテアでは……

パラメキアからヒルダを救出してアルテアに戻ると、反乱軍の活動がより本格的になっていた。ネックであった大戦艦も破壊したことだし、本物のヒルダも戻ったことだしね。とりあえず反乱軍はフィン城を取り返すべく、ゴードンとヒルダとともに、フィンの南にキャンプをはっていた。ヒルダとゴードンはそこで反乱軍の指揮をとっている。仲間の待つ

## キャンプへ急げっ



◆本格的に動きだした反乱軍。指揮者がすっかり板についたゴードンは、フィンの南にキャンプをはっていた。さぁ、我々も早く参加しなくっちゃ。

キャンプへ急ごう。

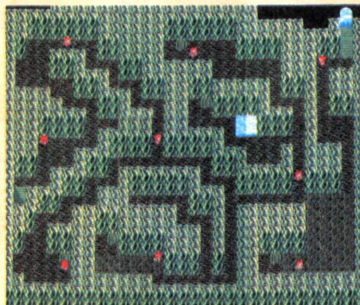
## フィン城潜入

キャンプではゴードンが作戦会議を開いているところだ。ゴードンの作戦はこうである。ゴードンたちの部隊が、敵の主力を引き付けている間に、主人公たちがフィン城に潜入し敵の司令官を倒してくるというもの。ゴードンの作戦通りフィン城に潜入しよう（5､7ページのマップを参照）！

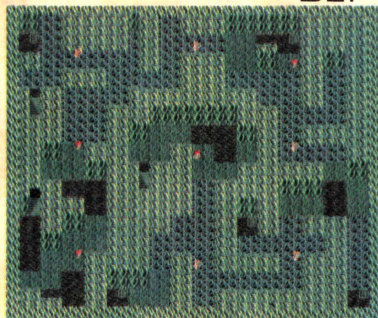
## 新しい本拠地

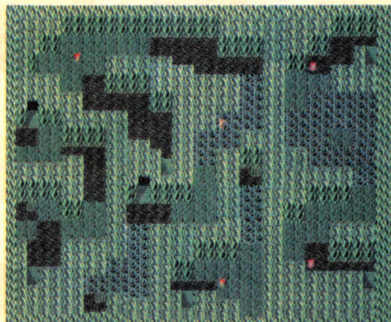
フィン城に入ると、

B1F



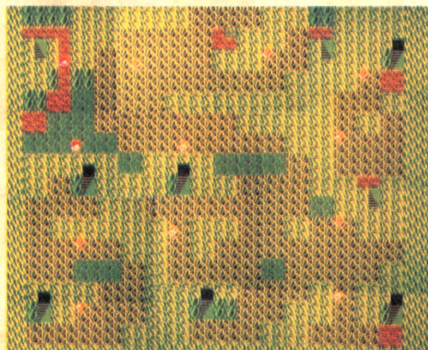
B2F



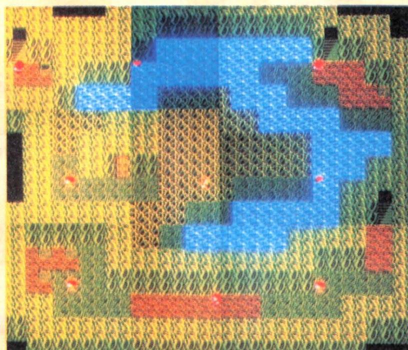


B3F

B4F



B5F



いかにも、熱帯な感じ

南の島

そこにはあのレイラが待っていた。それまで3人だったパーティーにレイラが加わって、再び4人パーティーにっ。さて、作戦の遂行だ。さっそくフィン城を登って、大広間にいる司令官を発見！　司令官と戦い、倒そう。するとフィン城が、反乱軍の本拠地となるのである。

## "仮面"の秘密

本拠地フィン城を取り戻した主人公たちの次の目的はいったい……？　フィン城の大広間へ行き、ヒルダと話してみる。ヒルダは究極魔法の封印を解きに"ミシディア"に行ったミンウが、まだ戻らないという。さらに、"ミシディア"の塔に封印されている究極魔法の封印を解くには"仮面"が必要という話も聞くことができる。そしてその"白い仮面"は、なんとこのフィン城の地下室にあるという。そしてその"白い仮面"のある部屋へと通じる扉を開くには、"エクメトテロエス"という呪文を唱えればいいということなのだ。

## ポールの家へ

隠し扉を開ける呪文を唱えるべき場所は、ポールが知っているということなので、ポールの住むフィンへ行ってみよう。フィンでポールに会ったら"エクメトテロエス"のことをたずねる。すると隠し扉が大広間の右上の隅にあることを教えてくれる。というわけで、フィン城の大広間へ。

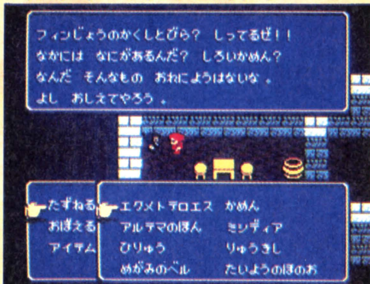
## "白い仮面"を手に入れろ

フィン城の大広間の右上の隅で"エクメトテロエス"を唱えると、ポールのいった通り隠し扉が開く。そこから城の地下まで降りていこう。地下で"白い仮面"を発見し、それを手に入れよう。

## "ミシディア"へ

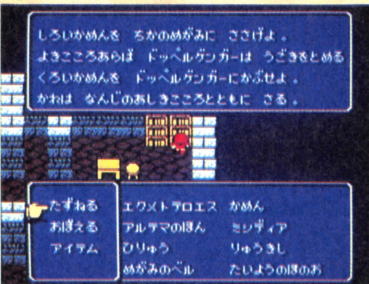
フィン城の地下で"白い仮面"を手に入れたら、次

## "仮面"の謎を解け




➡"ミシディア"に到着した主人公たちは、"仮面"の謎を解くべく、書物庫へ。そこでいよいよ、"仮面"の謎へせまるわけである。

## ポールの家へ

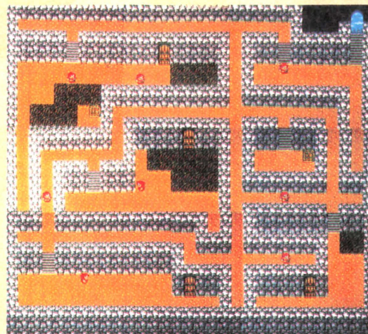


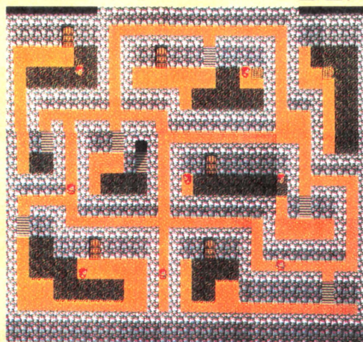

➡"白い仮面"を手に入れるため、フィン城の隠し扉をみつけなくてはならない。そこでフィンに住むポールをたずねてみるのだ。

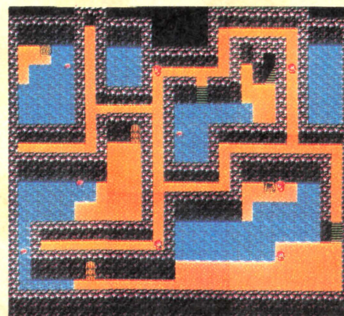
はミンウの消息を調べに〝ミシディア〟へ出発だ。ゴードンの話によると、〝ミシディア〟には〝アルテマの本〟という究極魔法があるらしい。主人公たちはミンウを探し、究極魔法の封印を解くべく〝ミシディア〟へと旅だっていく。

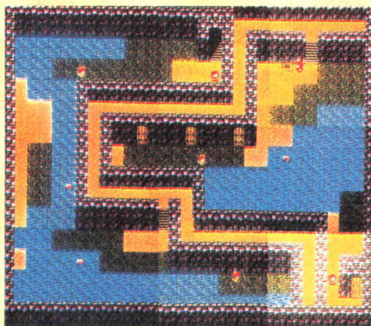
## 〝仮面〟の秘密を暴け

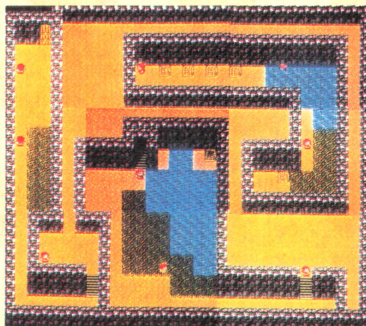
〝ミシディア〟に着いた主人公たちが初めにしなければならないことは、書物庫で〝仮面〟のことを調べることだ。さっそく書物庫へ行って〝仮面〟のことを調べよう。書物庫の書物にはこう書かれていた。〝白い仮面〟を地下の女神に……、〝黒い仮面〟をドッペ

B1F


B2F



B3F


B4F


B5F

ミシディアの洞くつ

ルゲンガーに捧げよ。どうやらこれが、問題の〝仮面〟の秘密らしいが……。さて？　この〝黒い仮面〟とはいったいなにっ？　ドッペルゲンガーって、あの自分とそっくりな人のことなのっ？　問題の〝仮面〟については、まだまだいろいろな秘密があるようである。

## 〝黒い仮面〟のありか

〝仮面〟の秘密が明らかになりつつあるのに、〝黒い仮面〟のことがまったくわからない……。そんなときは〝ミシディア〟で、人々の話に耳を傾けてみるとよい。きっとなにかが、わかるはずだ。そう、思ったとおり！　〝黒い仮面〟のありかがわかったぞ！人々の話では、〝黒い仮面〟は南の小さな島にあるという。とりあえず、覚えておこう。

## 〝クリスタルロッド〟の存在

〝黒い仮面〟のありかがわかったからといって、さっさか〝ミシディア〟を出発してはいけないのだっ。〝ミシディア〟には、ほかにも情報はあふれているのだ。なんと究極魔法の封印を解くためのアイテム、〝クリスタルロッド〟というものが、この大陸の洞くつにあるというのだ。しっかり聞いておこう。

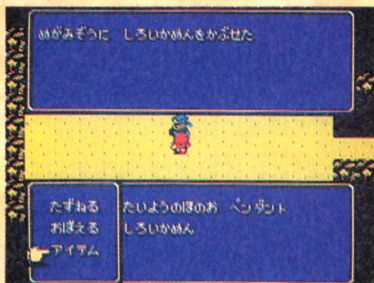
## 〝白い仮面〟を捧げよ

書物庫で調べたことによると、〝白い仮面〟は女神に捧げよ、とのことだったはずだ。というわけで、〝白い仮面〟を女神に捧げに行こう。で、その女神はどこに……？　そう、〝ミシディア〟の町の中央のあの場所、そこから地下に入ると、そこに女神像がある。もちろんそこで〝白い仮面〟を女神像に捧げるのだ。これで〝ミシディア〟ですることはすべてすませたわけである。

## いざ南の島へ

主人公たちは、ドッペルゲンガーに捧げるための

## 女神像に〝白い仮面〟を捧げよ




⬅書物庫から得た情報では、〝ミシディア〟の町の地下にある女神像に〝白い仮面〟を捧げよ、ということだ。これがその女神像ね。

## ドッペルゲンガーだっ

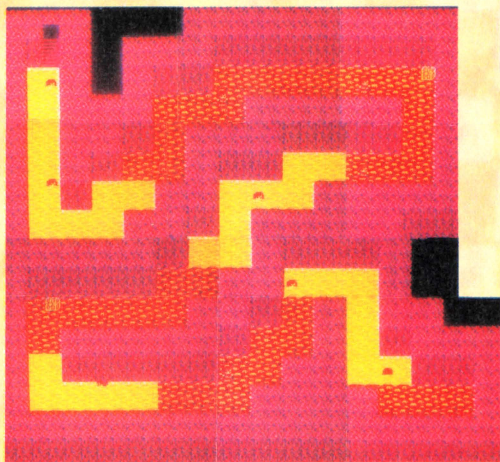


⬅〝ミシディア〟の洞くつの地下一階にいるドッペルゲンガー。自分にそっくりで、びっくりしてしまうが、とりあえず〝黒い仮面〟を捧げよう。

〝黒い仮面〞があるといわれる南の小さな島へ、船を進める。やがて南の島へたどり着いた。そこに、洞くつがあった。さっそく洞くつを探険しよう（9ページのマップを参照）。そしてドッペルゲンガーに捧げる〝黒い仮面〞を手に入れるのだ。

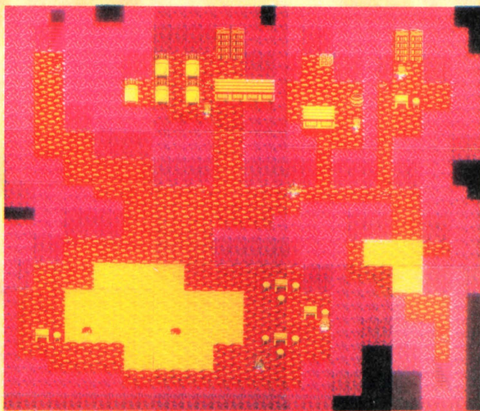
## ドッペルゲンガーに〝黒い仮面〞を

〝黒い仮面〞を手にいれたら、次は封印を解くためのアイテム〝クリスタルロッド〞を求めて〝ミシディア〞の洞くつへ行こう（11ページのマップを参照）。洞くつの地下1階にいる自分そっくりな人、こいつがウワサのドッペルゲンガーだ。このとききちんと、〝白い仮面〞を女神像に捧げていれば、このドッペルゲンガーに〝黒い仮面〞をかぶせることができるぞ。〝黒い仮面〞をかぶせたドッペルゲンガーは突然姿を消し、洞くつのさらに奥へと進めるようになった。

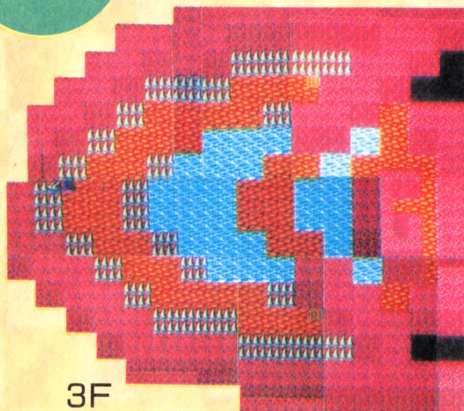


1F

リバイアサンの内部



2F



3F

## “クリスタルロッド”を手に入れろ

“クリスタルロッド”があるという“ミシディア”の洞くつ。その地下1階でドッペルゲンガーに“黒い仮面”を捧げた主人公たちは、さらに奥へと進む。そしてついにその最下層で、“クリスタルロッド”を発見する。さっそく持ち帰ろう。そして究極魔法の封印を解くために、行方不明のミンウを探すため、いざ“ミシディア”の塔へ行かん。

## 大津波に襲われる

究極魔法が封印されているという、“ミシディア”の塔へ向かう主人公たち。ところが“ミシディア”の塔に近づいたその瞬間、主人公たちを乗せた船は大津波にのみ込まれてしまう。そしてパーティーのひとり、レイラが行方不明になってしまうのだ。残された3人は、なにやら不気味なダンジョンで、正気に戻った……。

## リバイアサンの腹の中

主人公たちがのみ込まれてしまった大津波の正体は、リバイアサンという“ミシディア”の塔の封印を守る巨大な魚だった。主人公たちは今、その腹の中にいるのである(13ページのマップを参照)。そこで“竜騎士”のリチャードと会う。リチャードに“クリスタルロッド”を見せると、脱出用の船がこの中に

# そして……

見事に“仮面”の謎を解き、究極魔法の封印を解くためのアイテム“クリスタルロッド”を手に入れた主人公たち。“ミシディア”の塔の前に立ち、“クリスタルロッド”の力で、その閉ざされた扉を開く。そして、塔の中へと入って行く……。ここでミンウを探し、封印を解き、究極魔法“アルテマの本”を手に入れるのだ。“ミシディア”の塔は高く、そして広い。この塔のどこにその“アルテマの本”があるのかっ？はたしてミンウは無事なのか？

“ミシディア”の塔で“アルテマの本”を手にいれたら、ヒルダたちの待つなつかしのフィン城へ戻ろう。しかし、そこではある事件がまき起こっている……。

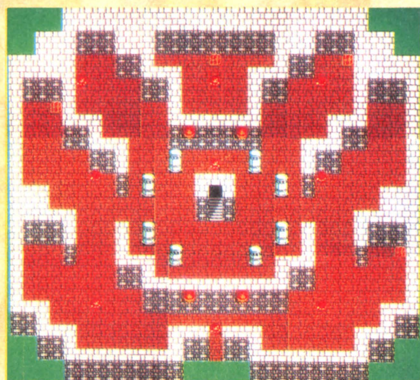
いくたの困難にもくじけずに、今まで戦ってこれた勇者ならば、いつかは憎き皇帝をも倒すことができるはず。エンディングは目の前だっ。



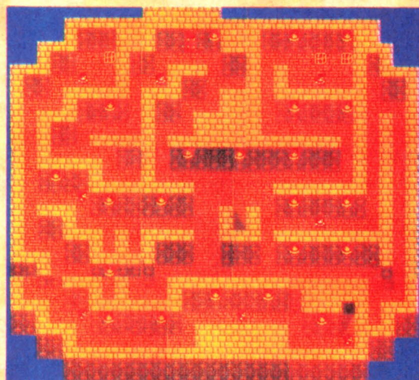
あるという。彼はパーティーに加わった。よしっ、脱出用の船の前にいるラウンドウォームを倒し、腹の中から脱出だ。

## "ミシディア"の塔へ

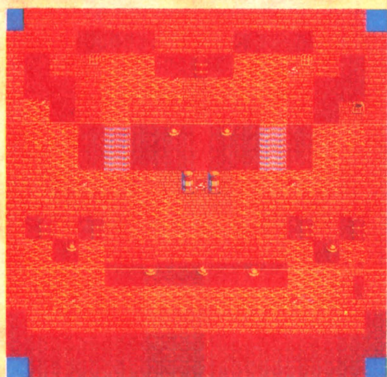
リバイアサンの腹の中から脱出した主人公たちは、いよいよ"ミシディア"の塔の前へ。"クリスタルロッド"を持って塔の前に立つと、赤い稲妻とともに扉が開く。さぁ、中へ入ろう(15ページのマップを参照)。まずは、先にここへやってきているはずのミンウを探す。ミンウは無事なのだろうか？　そして究極魔法"アルテマの本"は……？



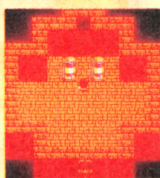
1F



2F

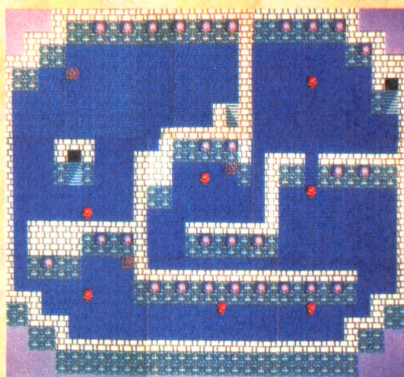


3F



3F



4F

# 貝獣物語

ナムコ

## さあ！ 4人別々に出発だっ!!

王様の話を聞くと心の石が手に入る。その心の石を宝の地図に変えるのが、最初の目的だ。とりあえずレベルを３以上にしてから、おばばのほこらへ向かって出発。おばばと話すと、心の石と宝の地図を交換してくれる。しかし宝物が何だかわからない？宝物が何であるか、旅のお坊さんに聞きに行こう。

## 旅のお坊さんは、いまどこに？

旅のお坊さんは各所にある神殿にいるのだ。たとえば少年なら、マイヨーの城から北西にあるバロの神殿だ。神殿の扉を開けるためにはシルバーキーが必要。お坊さんに水筒を渡すと、宝物が何かを教えてくれる。ほかの３人の勇者も同様にして、宝物が何かを知ることができる。パスコマンドを使って、サッサとやってしまおう。

## ついにパーティーを組むぞっ！

少年はマイヨーの城から北へ、バブはレハレッタの城から南へとそれぞれ目指そう。そして出会ったらすぐにパーティーを組もう。パーティーを組めば戦闘力も防御力もグンとアップだ。どんどん敵もパワーアップしているからね。同じ要領でクピクピとポヨンもパーティーを組んでおくこと。

## 少年とバブのパーティー

ふたりでパーティーを組んだらラーナルの町へ行く。町の真ん中にある扉を、シルバーキーを使って開けて、中に入る。そこにいる早口おばばと何度も話をして、早口メダルを手に入れよう。

## 悪霊、骨男との対決！

ラーナルの町の北にある橋へ行き、その先のほこらに入る。そこはなんとも不気味な墓場になっている。墓場を進んで行くと突然、骨男が出現！　かなり強いので慎重に戦って倒そう。

## ダゴンの鍵をもらっちゃえ

骨男を倒して墓場を抜けたら、原住民の村ポッサラへ行こう。そこの村長と話すとダゴンの鍵をくれる。それと、この村ではサンドラットを売っているので必ず買っておくこと。

## 北の港町マリナ・デル・ペイ

ここには強敵ゴブリンがいる。話しかけるといき

なり襲ってくるぞ。だが、なんとか倒せば2500パールもの大金を手に入れることができる。そのお金をもとにこの町のボート屋に2600パール払って、ふたり乗りのボートを買う。さっそく海へ出航だ！

## ヤッホー、宝探しだっ！

マリナ・デル・ペイから東へどんどん進んで行くと珊瑚礁がある。少年の持っている宝の地図を参考

## シェルドラド大陸全マップ



にして〝探す〟コマンド。すると大切なアイテム、時空リングが手に入る。次は船宿タングから西へ行く。しばらくすると小さな島があるので、ここでもまた〝探す〟コマンドだ。今度は地の巻き物を手に入れたぞ。あとはクピクピとポヨンを探すだけだ。

## クピクピとポヨンのパーティー

南の港町マリナ・デル・ナンへ行く。目的はただひとつ、ゴブリンを倒してボートを手に入れるだけだ。ゴブリンは生命力が42もあるので、慎重に戦おうぜ。倒すことができたなら、この町から西にある小さな島へ行こう。そこで宝の地図を参考に〝探す〟コマンド。クインソードが手に入る。マッサの村で今後のためにもサンドラットを買っておこう。

## ゴールドキーは魔法の鍵!?

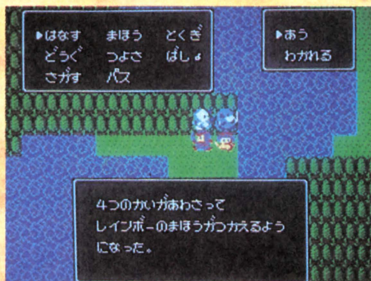
フィダンの町中の右のほうに、ボートでしかいけない場所があるので行ってみる。例によって、ノド

## のんべえのゴブリンだっ！




←うわぁ！強敵ゴブリンだ。酒を持っていれば、戦わないですむのだ。もし戦闘する気ならふたり以上のパーティーで攻撃しよう。

## 4つの貝が合わさって!?




←4つの貝が合わさって、レインボーの魔法が使えるようになった。どんな強い敵でも、4人の力を合わせれば倒すことができるはずだ。

の渇いた男がいるので水筒を渡す。するとお礼にゴールドキーをくれるのだ。これで今まで開かなかった扉を開けることができるぞ。

## 船宿ノーザンに天の巻き物がっ

船宿ノーザンに行こう。そこで、宝の地図を参考に〝探す〟コマンド。すると天の巻き物が手に入るぞ。さらにここから東へ進むと小さな島があるので、ここも〝探す〟コマンドを使う。なんと、クジラのヒゲが手に入った。これでクジラの怪物、モビービックを呼び出すことができるぞ。後は少年とバブを探すだけだ。

## 念願の4人パーティー、結成!!

少年たちは西へ、クピクピたちは東へと敵を倒しながら進んで行く。そうすればいつかは4人パーティーを組むことができるぞ。4人そろったらゴビの町の北にある、輸送機の落ちた湖へ行こう。そこで

ゴールドキーを使って、火除けの衣を手に入れる。これをマグマ砂漠の手前で使っておこう。そうすれば灼熱のマグマ砂漠も安心して横断できる。

## ヨーダダのおばばに巻き物をっ

火除けの衣を使ってヨーダダのおばばのほこらへ入る。すると天と地の巻き物と交換に光の鍵をくれる。次の目的は4人乗りの船、プカシップを手に入れることだ。まずはローランの城へ向かえ。

## 怪物、モビービック出現！

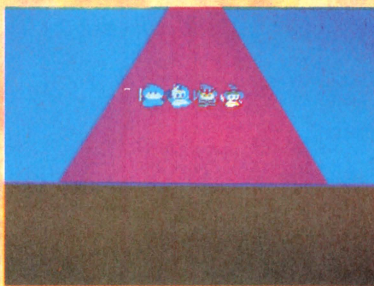
もっともレベルの上がった勇者ふたりでボートに乗ろう。そしてローランの城から南の海へ行く。しばらくすると渦巻のような所があるので、そこの前でクジラのヒゲを使う。突然、クジラの怪物モビービックが出現！　強いぞ。倒せば腹の中に入り、ゼゼペットじいさんに会うことができる。早口メダルを持っていればプカシップをもらえる。

## プカシップでスーイスイ




⬅プカシップは4人乗りの船だ。この船に乗って、海に沈んだ宝物を探すのだ。海に棲んでいる敵はけっこう強いのでヒットポイントに注意。

## 時空リングで空を飛べ!!



⬅時空リングを使うと天から光が差し、パーティーを天空の城、浮遊城へと誘ってくれる。そして浮遊城にはひとりのエスパーが待っているぞ。

## 鉄のオノを手に入れろ！

先ほど手に入れたプカシップを使って、ローチェの城へ行く。そこにはまたノドの渇いた人がいるので、水筒を渡し道をどいてもらう。先へ進むとそこには宝箱がある。中の鉄のオノを手に入れよう。

## 伝説の浮遊城へ行こう

浮遊城の跡地のほこらへ入り、光の鍵を使う。すると岩山の中に入れる。岩山の真ん中に立ち、時空リングを使おう。なんと、パーティーが空中に浮かび上がり、浮遊城へ行くことができるのだ。ここにはひとりのエスパーがいて、キングソードをくれる。

## 人魚にミミズの涙を渡せ

まずピクシーのほこらへ行って、ミミズの涙をもらう。そして人魚のほこらへ行こう。着いたらダゴンの鍵を使って中に入る。パーティーが人魚に近づ

こうとした瞬間、強敵ダゴンが出現。倒すことができたら、人魚にミミズの涙を渡そう。困っていた人魚は、お礼にサザエの戦車に乗せてくれるのだ。

## 涙の密書を開封せよ

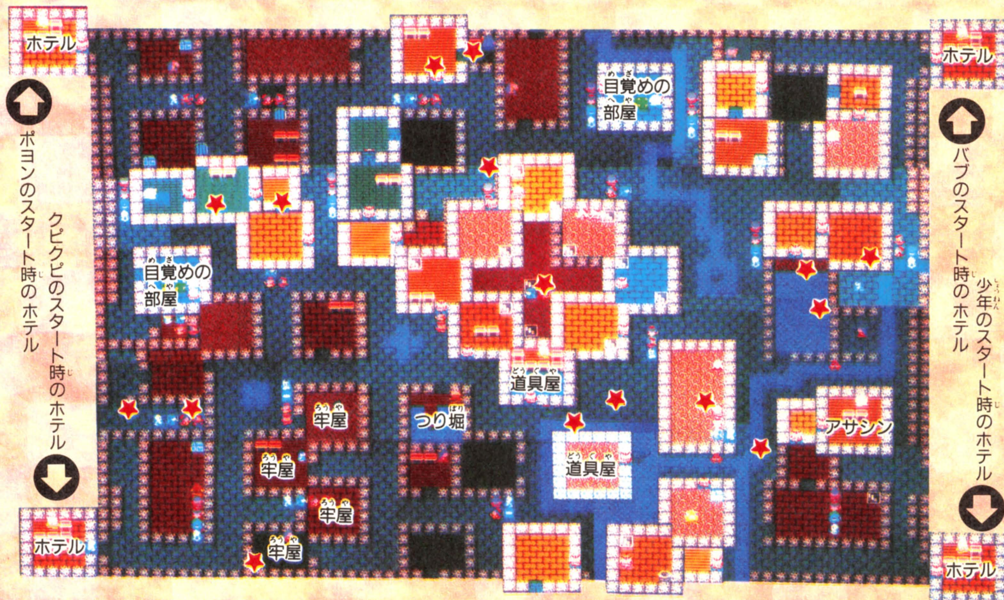
サザエの戦車が地下を突き進んで出たところに、老人がひとり待っていた。ここで初めて涙の密書の開封が許される。涙の密書とはファットバジャーの城内マップだったのだ。

## 正直者はトクをするのだ

フェアリー湖に鉄のオノを投げ込もう。すると天女が現われ、質問してくる。質問に正直に答えると、大地の杖をもらえる。また、湖の南西のほこらはホ

# ファットバジャーの城

マップ中の星印の場所は壊せる壁。壁に向かって"探す"コマンド。ホーラッ、壁が崩れて先へ進めるようになる。小さな穴が開いた場合はダイナマイトでふっとばせ!!



テルになっていて、なんと無料で泊まれるようになっているのだ。ここで体力を回復させたら、北東にある行き止まりになっている場所で大地の杖を使う。すると……。これで、ついにファットバジャーの城へ入ることができるぜ！

## ちくしょー、大魔王の汚ない罠

ファットバジャーの城へ入り進んで行くと、ヒュー!? なんと落とし穴に落ちてしまった。ここまで来て、大魔王の術中にはまってしまった。パーティーは、ダンジョンの四隅にバラバラにされてしまった。20ページのマップを参考にとりあえず、また4人パーティーを組み直そう。

## プラチナキーを手に入れよう

ファットバジャーのダンジョン内にある扉のいくつかはプラチナキーを使って開けるのだ。だから最初はプラチナキーを手に入れることが賢明だ。キーのある場所は、ダンジョンの右側中央の、プールみたいな水路を抜けた奥の小部屋にある。ダンジョンの探索は始まったばかりだ。これから数多くの謎や、強大な敵たちが待っているだろう。しかし、愛と正義を信じてあきらめることなく戦ってくれ！ 苦しい困難を乗り越えて、暗黒大魔王ファットバジャーの野望を打ち砕けっ!! すべてはキミの手にかかっているのだから……。



## そして……。

ファットバジャーを倒すために必要なアイテムは、オーラの玉と愛の剣だ。オーラの玉は命の雫がないと、効力を発揮しないので注意。愛の剣を作るには材料のキングソード、クインソードと道具であるパワーハンマーが必要だ。アドバイスとしては大ボスであるファットバジャーの前に、何匹かの小ボスモンスターの出現が予想される。戦士の友をタップリ買いだめしておこう。それとファットバジャーは魔法による攻撃がまったく通用しないらしい。

4人パーティーを組むまでの経路はいくつかあるが、この付録で紹介した経路がベストだ。バブのフーマを使った、秘技みたいなやり方もある。バブで始めてレベル10まで一気に上げる。あとはフーマであっというまに4人パーティーを組むというもの。一度ゲームをクリアーした人はお試しあれ。



# アキラ

タイトー

## オープニング

1988年12月6日。関東地区に新型爆弾が投下された。それから38時間後、第3次世界大対戦勃発。そして31年後、西暦2019年、NEO-TOKIO CITY……。

日ごろから抗争中の暴走族クラウンを追いかけていた鉄雄のバイクが、金田たちの目の前で急に炎に包まれた。「あいつにやられた」と鉄雄が指さした先には、奇妙なしわだらけの少年がたたずんでいた。怒って少年のほうに駆けよろうとする金田。しかし突然空からヘリに乗って現われたアーミーたちが、それを邪魔した。

どうやらこの武装したアーミーたちは、この少年を連れもどしにきたようだ。「もう逃げられないぞ」とアーミーのなかのひとりがいう。金田たちはただあっけにとられて見ているだけ。やがてアーミーたちは、金田や鉄雄の存在に気づく。そして鉄雄を病院へ、金田たちを取り調べ室へと、それぞれ連行していった。

## 取り調べ室で出会った少女

取り調べ室でアーミーから尋問を受ける金田たち。しかし金田の友人たちは、昨夜の事件について逆にアーミーに質問を始めた。「昨夜の事件は、いったいなんだったのか？」友人たちが質問をしているスキに、金田はテーブルの上にある調書のリストを覗き見る。そこにはかわいい少女の写真が貼ってあった。少女が気に入った金田は、アーミーにその少女について質問をしようとした。が、まともに対応してくれるはずがない。あまりにしつこく質問をしたので、しまいには金田たちは取り調べ室から追い出される。

しかし偶然にもその少女は、金田たちが追い出された取り調べ室の廊下で、尋問される順番を待っていた（帽子をまぶかにかぶっているのが、そう。カーソルをあわせて調べてみればわかるぞ）。「チャンスだ!!　でもどうしたらいいんだろう」と、考える。と、そのとき、ひとりの学生が急に立ち上がりひそかに持っていた手りゅう弾の安全ピンを抜いた。あわてて伏せる人々!!　しかし手りゅう弾は、いつまでたっても爆発しない。不発弾だったのだ。学生を取り押さえ、ポカポカ殴るアーミーたち。騒ぎに乗じて、少女を指し、「おじさん、こいつも仲間なんです。連れてかえっていいでしょ？」「俺はまだ25で独身じゃ、おじさんじゃねー。とっととかえれ!!」というわけで、外に連れだすことに成功する。

あわよくばこのままデートに誘おうか、などと考

えている金田。必死になってお茶に誘おうとするが、少女はお礼もそこそこに、どこかに消えてしまう。

## 職業訓練校の前

通い慣れた職業訓練校の前で、仲間やグルーピーたちとたむろする金田。その前を行方不明だった鉄雄が、すごい勢いで通り過ぎていった。鉄雄のようすが少し変だ。頭に包帯を巻いている。どーやら鉄雄は病院から逃げだしてきたようだ。「おやっ、あのオートバイは……あー、おれのだー!! あの野郎、おれのバイクを乗りこなせると思ってんのか!?」金田が騒ぎだす。なんと鉄雄は、金田愛用のバイクで逃走していたのだ。さっそく金田は友人山形のバイクを借りて、鉄雄の後を追う。しかし……残念ながら、すぐに見失ってしまった。

なじみの店の春木屋に立ち寄って、鉄雄を見なかったかどうかを訪ねてみる。すると1区から4区までのどこか（毎回ランダムで変わる）で見かけたとおしえてくれる。さっそく市街を捜し回る。4区で見かけた男に、春木屋でせしめておいたピーナッツをやると、「鉄雄はコンビナートのほうにいった」と教えてくれるぞ。

## コンビナートでの乱闘

やっとたどりついたコンビナートでは、鉄雄が暴走族クラウンの連中からリンチにあっていた。さっそく鉄雄を救出だ!! 一方的に攻めるのではなく、かわす、逃げるなどもうまく使って、クラウンのやつらをやっつけてしまおう。しかし鉄雄は、危ないところを助けてもらっておきながら、あんまりうれしそうなようすではない。「おまえの助けを借りなくたって、なんとかなったんだ」と開き直る始末。しかもメタメタにやられて抵抗力のなくなったクラウンのやつらを、執ようなまでに痛めつけている。このままでは、やつらをころしかねない!! どうやら何かが鉄雄の中で変わりつつあるようだ。

とそのとき、突然金田たちの前に、大きなコント



## ケイちゃんをカーソルで探せ



⬅検挙者たち。右のまん中あたりでオレンジ色の帽子をかぶっているのがケイちゃんだ。"しらべる"コマンドでカーソルを出しチェックしよう。

## 一度使ったコマンドも怪しい




⬅一度やったことのあるコマンドを、しつこく何度も繰り返さないと話が進まないことだってあるのだ!! 根気よくいこーよね、根気よく。

ロール・ルーム・カー（移動実験室）と乗用車がやってきた。中に乗っていたのはアーミーたち。車から降りてきたアーミーたちは、またもや鉄雄をどこかに連れさろうとしている。しかもやつらは鉄雄のことを、どーゆーわけか、「実験体」と呼んでいるのだ。

金田は鉄雄のいるほうに駆けよろうとする。が、目前に立ちふさがった黒い服の男に、逆に殴り倒されて、ついに意識を失ってしまう。

## プロムナードのテロ騒ぎ

数日後の公園。金田は仲間たちと先だってのアーミーや、鉄雄について話し合っていた。すると突然商店街のほうが騒がしくなる。テロリストが爆弾を使ってプロムナードを混乱に陥れていたのだ。やがてテロリストたちは、アーミーたちに追いかけられてこちらにやってくる。なんとそのテロリストのなかには、以前取り調べ室で会った少女がいたのだ。

少女を追って水路のそばまでやってきた金田。水路の中から人の声がするのでのぞいてみる。そこにはアーミーに拳銃で狙われた、少女がいた。そっと近づいて助けようとするが、鉄柵を蹴ってしまいアーミーに気づかれてしまう。こうなったら仕方がない。金田は少女を助けるため、アーミーめがけて、決死のダイビングを試みる。

## 反政府グループのアジト

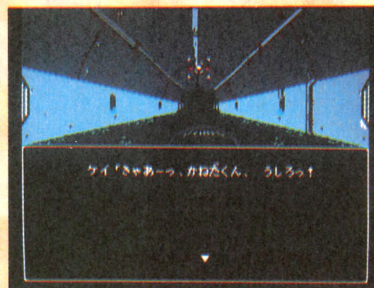
成り行き上やむをえないこととはいいながら、拳銃でアーミーを撃ってしまった少女。金田は少女に自首を勧める。しかし少女は金田の話など、まったく無視。仲間を捜し続けている。たどりついたのは少女たちのアジト。金田はそこで少女の仲間から、拳銃で歓迎を受けることになる。

ケイ（彼らの会話から少女の名前はケイと判明するのだ）にすがって真実を話してもらい、やっとのことでスパイの嫌疑を晴らす金田。ケイの仲間の話を聞いているうちに、じつは鉄雄は政府の超能力開発の実験材料として使われていることを知る。反政府グループは、そんな政府の計画に国民の血税が使われていることに反対するため、今度は実際にその実験が行なわれているラボに侵入し、実力行使をするという。金田は鉄雄を助け出すため、かれらに自分も連れてってもらうよう懇願する。

## ラボ侵入

一行は偽造パスを使って、とりあえずラボへ侵入には成功する。しかし排水路に入って移動を始めた

## 敵のF・P・Hを撃墜せよ!!




⬅敵機がでてくるのは、出口の左寄りか、右寄りか。あらかじめヤマをはったほうがいいぞ。ヤマがはずれたら？ ひたすら逃げるのだ!!

とたんに、ラボの警備に発見されてしまった。排水路を逃げ回る金田たちは、やがて敵の偵察機、F・P・H（フライング・プラット・ホーム）を奪うことに成功。敵の偵察機との銃撃戦を繰り広げることになるのだ。

ゲーム中ではこのシーンは、突然シューティングゲームモードになる。画面に表示された照準をうまくあわせ、まずは敵の偵察機を7台撃ち落とそう!! このシーンをクリアーすれば、お次は通路で敵のアーミーとの銃撃戦。これまたシューティングだ。こちらはアーミー5人を倒せばクリアーになるぞ。こうなったら得意不得意なんていってられない。とにかく、ガンバレ……ですましちゃってもいいんだけど、それじゃああんまり無責任かな。なんたってアドベンチャーなんてものをやる人は、きっともともとアクションは苦手な人が多いんだろうからね。そこでそんな人のために、シューティングシーンのクリアーのコツをちょこっと教えといてあげよう。

まず敵の出す音に耳をよくすまして、出てくる方向をしっかりと把握しておくこと。敵が長い通路の前からくるか、後ろからくるかはランダムで決定されている。こまめにセレクトボタンを押して、銃の向きを変えるようにね。

次に攻撃よりも防御に重点をおくこと。敵は一定数やっつけない限り幾らでもでてくるのに、こっちは一発でも被弾したが最後。またシーンのさいしょからやりなおさないといけない。これって簡単なようだけど、意外と面倒なんだよね。何回もおんなじセリフを聞かないといけなかったりしてね。敵をやっつけるのは、敵が画面に姿を現わした瞬間のみ。ちょっとでも近づいてきたやつは、深追いせずにBボタンを連打で、ひたすらかわすように。とにかく焦らず気長にやることが大切だよ。

## ベビールームでの再会

排水路での突然のF・P・Hの攻撃。やられた仲間の銃を使い、なんとか危機を免れた金田であった……。今度はそのF・P・Hを乗っ取り、逆にアーミーたちを攻撃だ。むかってくるアーミーを倒しつつ、ラボの奥へ奥へと進む。

銃撃戦のさいちゅうに聞いた無線から、鉄雄がラボから逃げだしたということが判明する。いったい鉄雄はどこへ逃げたんだろう？　とにかく少ない情報の中から、鉄雄が逃げたと思われる方向を割り出し、F・P・Hで飛び続ける金田。そしてついに、鉄雄が逃げ込んだであろうベビールームへと到着した。が、金田はF・P・Hの止め方を知らなかった……。金田とケイを乗せたF・P・Hは、ベビールームに突っ込んだっ！　ついには、ベビールームの木にぶつかり、F・P・Hを壊してしまう。

ベビールームには鉄雄と同じように政府の実験材料となっているこどもたちと、それを監視するアーミーがいた。そして鉄雄も……。しかし鉄雄は金田の忠告を無視し、ベビールームを飛び出してしまう。超能力の秘密を握るカギ、アキラがあるというオリンピック会場予定地にだ。

## ラボ監禁室からの脱出

アーミーやゲリラ、鉄雄、アキラについて、ケイと話し込む金田。やがてふたりは鉄雄より先に、力の秘密を握るというアキラを見つけなければいけないことに気づく。こんな監禁室でじっとしてなんかいられない。脱出だ!!

水路の堤防まできたところで、金田は仲間のカイに出会う。カイの話によると、鉄雄はかつてのなじみの店だった春木屋を、力でメチャクチャにしてしまったらしい。しかも店のマスターをはじめ、仲間の山形まで力の犠牲にしてしまっていたのだ。山形のバイクを爆発させ、鉄雄との対決を決心する金田。

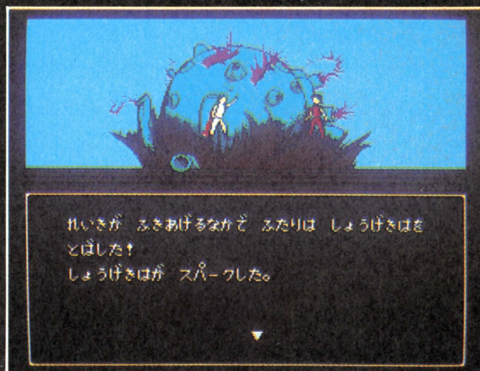
しかしそこに突然、ラボにいた超能力少年のひとりが出現した。「鉄雄の力を制御するために、ケイの協力が必要」と、少年たちはケイをどこかへ連れさってしまった……。

アキラ、アキラ、アキラ!! アキラっていったいなんなのだろう？ ケイを連れていくときに少年たちの残した言葉がとっても気になる。「アキラは絶対のエネルギー。だれのなかにでもあるもの」どうやらアーミーもアキラのことを恐れているらしい。そして反政府分子のグループは、それを奪えば政府打倒に役立つと考えているようだ。鉄雄の持ったあの力も、アキラの影響なのだろうか。究極の機密、アキラとは、いったい何なのだ!?

## そして…

テレビでは、鉄雄が軍隊を相手に闘っていることを報道している。金田はそんな騒ぎをすり抜け、バイクを走らせてオリンピック会場へと急いでいく。高速道路の途中には、鉄雄にやられたアーミーの戦車が打ち捨てられている。ここから先、どんなすさまじい対決が待ち受けているかわからない。なんといっても、宇宙兵器でさえも簡単に破壊してしまうほどの力を持つ鉄雄だ。手ぶらではなんとも、こころもとないよね。なにか武器になるようなものでもあればいいのだけれど……。

鉄雄はすでに、オリンピック会場にいた。そしてケイも。ふたりはなにやら、あやしげなオーラを放出しながら闘っている。早く！ 早く鉄雄を倒さなくてはっ!! 金田の心は焦る。はたして金田は、鉄雄の超能力に打ち勝つことができるのだろうか？



# ベビールームまでの完全解法コマンド

話す
話す
見る-仲間-金田(2回)
見る-山形(2回)
見る-甲斐(2回)
覗く-リスト
覗く-リスト
聞く
聞く
聞く
調べる-ケイ
調べる-ケイ
お茶に誘う
叫ぶ
伏せる
見る-女の子
見る-あたり
見る-アーミー
話す
覗く
聞く(数回)
見せる
聞く
かがむ

逃げる
見る-車
見る-C•R•C
駆け寄る
聞く
見る-鉄雄、車
聞く
駆け寄る
見る
見る
叫ぶ
聞く-甲斐-アーミーの事
聞く-山形-ガキの事
聞く-グルーピー-鉄雄の事、
アキラの事
見る-テロリスト(2回)
調べる
聞く
場所移動-2区
聞く
覗く
近づく
ダッシュする
ダイビングする

話す
話す
話す
話す
考える
調べる-リュウ
調べる-リュウ
調べる-テロリスト
説明する-真実
ケイにすがる
頼む
聞く-アーミーの事
聞く-ゲリラの事
考える
頼む
取る-ラボのパス
進む
取る
シューティング
(7機撃墜)
かわす
飛びつく
シューティング
(アーミー5人)

アキラ

# 危険な二人

データイースト

## プロローグ

神宮寺が目を覚ますと、目の前に熊野警部が立っていた。熊野は、「キミが犯人だったとは……」とわけのわからないことを言う。タバコを吸うと突然息が苦しくなり、目の前がまっ暗に……。毒入りのタバコだったのだ！　再び目を覚ますと、事務所に洋子がいる。どうやら酔っぱらって眠ってしまったらしい。そういえば今日は洋子の友人岡崎京子に、鈴鹿のバイクレースへ招待されていたっけな。とりあえず、鈴鹿までドライブをしよう。

神宮寺と洋子は、京子の夫の岡崎慎二が所属するレーシングチームCCRのピットへ来た。京子はまだ来ていないようだ。レース観戦をしていると、おかしなことに気づく。岡崎のバイクが戻って来ないのだ。もしや事故!?　ピットへ行くとCCRの監督、細田が現われて、神宮寺に水野医院まで来てくれという。

## 岡崎京子は殺されていた!!

洋子はピットに残ることにした。早く京子に知らせなくては！　あたりの人に気づいたことを聞こう。レース前にホテル鈴鹿インで京子を見たという証言が得られるぞ。さっそく行ってみよう。

鈴鹿インへ行くと、石橋という刑事が現われる。そして403号室に連れていかれるのだ。そこには変わり果てた京子の姿があった。殺されていたのだ!!　部屋を出ようとすると、石橋に山本のことを聞かれる。京子は山本という男を待っていたらしい。

## 事故を起こしたのは岡崎ではない？

神宮寺は細田に連れられ水野医院へ来た。そして細田から意外な事実を打ち明けられる。事故を起こしたのは岡崎ではないというのだ!?　洋子は京子が殺されたことを神宮寺に告げると、ショックで気絶してしまう。病院の看護婦に洋子のことをたのもう。さあ、いよいよ本格的な捜査の開始だっ!!

## 捜査は犯行現場から

まずは犯行現場のホテル鈴鹿インへ行こう。3階のエレベーター付近で血痕を発見するぞ。調べようとすると、小曽根というホテルマンにじゃまされる。警察の命令で3、4階は立入禁止だというのだ。

CCRのピットへも行ってみよう。妙なウワサを耳にするぞ。岡崎は今年いっぱいでCCRをやめて、チーム・ツカマキへ移るつもりでいたというのだ。どういうことだ？　塚巻に聞いてみなくては！

# 主要登場人物の紹介

このゲームは登場人物の人間関係が非常に複雑だ。そこでわかりやすく図解した。

### 御苑洋子



神宮寺の助手。被害者京子の友人でもある。

### 岡崎京子



岡崎の妻。ホテルで何者かに殺されていた。

### 山本



岡崎を恐喝していたらしい。それ以外は謎。

### リョウ・ケイコク



台湾の密輸捜査官。大谷を追っていたのだ。

### 高杉勇介



岡崎の友人。洋子の昔の恋人でもある。

### 岡崎慎二



CCRのレーサー。今回の事件の中心人物だ。

### 塚巻健三



チーム・ツカマキの監督。岡崎との噂とは？

### 大谷



ツカマキのスポンサー。密輸している!?

### 田村敏



岡崎に頼まれ、代わりにレース出場した男。

### 細田功



CCRの監督。岡崎を一流レーサーに育てた。

### 石橋一郎



三重県警の刑事。なぜか神宮寺に冷たい。

### サングラスの男



ホテルでリョウを撃った男。謎の人物だ。

## 京子は303号室で殺された!?

コースへ行くとチーム・ツカマキの監督、塚巻健三が現われる。塚巻は岡崎に、「チームに入りたかったら1億円用意しろ」と言ったらしい。京子殺害は岡崎の保険金めあての犯行なのだろうか？

鈴鹿インへもう一度行こう。小曽根に事件のことを聞くと、捜査に協力してくれるようになるぞ。小曽根の話だと、被害者(岡崎京子)は303号室で殺され、403号室に運ばれたらしいのだ。その303号室はチーム・ツカマキの関係者、大谷という男の部屋だという。ロビーに戻ると塚巻が現われる。ちょうどいい、さっそく大谷のことを聞こう。大谷は2年前からチーム・ツカマキのスポンサーをしている人物だというのだが……。

## 事故を起こした男は田村だ!!

バイク事故の男と洋子のことが気になるので、水野医院へ戻ろう。すると看護婦が神宮寺を待っていた。洋子が「心あたりがある」と言って東京に戻ったというのだ。そして事故を起こしたのは田村という男だと教えてくれる。そこで田村の病室へ行く。この男はおどしてからでないと、何もしゃべらないぞ。田村の話はこうだ。岡崎は山本を殺すつもりだった。そのアリバイ作りのために、田村が身代わりにレースへ出場したのだ。山本のことは高杉という男が知っている。そして高杉の昔の恋人が、少し前にここへ来たというのだ。その恋人とは洋子のことだった。

## 密輸捜査官リョウもからんでいた!!

ホテルへ行くと、新たな情報が得られるぞ。少し前にホテルの地下倉庫でケガをした男が見つかり、病院に運ばれたらしいのだ。男はピストルで撃たれていたという。水野医院へ行こう。

神宮寺は男の運ばれた2号室へ行った。そこに眠っていたのはなんと、リョウ・ケイコクだっ!! リョウは台湾の密輸捜査官。前回の横浜の事件のときは何度も神宮寺を助けてくれた男だ。リョウの意識がしばらく戻りそうもないので病室を出ると、石橋刑事が待ちかまえていた。そして神宮寺は強制的に警察へ連れてかれてしまうのだ。

## 警察のしつこい取り調べ

石橋刑事のしつこい取り調べで、神宮寺は2日間も警察で足止めされてしまう。CCRの連中や塚巻も東京に帰ってしまったようだ。捜査はホテルのロビ

## ホテルマン小曽根に話を聞け

▶ホテルのこと
じけんのこと
じこのこと
きづいたこと

「きょうこさんは 303で ころされ
403へ はこばれた、と
きいています。

⬅小曽根は数少ない神宮寺に好意的な登場人物だ。積極的に捜査に協力してくれるぞ。ほかの関係者もこの態度を見ならってほしいものだ。

## 出た!!　謎のサングラス男




⬅リョウはこの男に撃たれたのだ!! 田村の交通事故にもからんでいる。ともかく、今回の事件でもっとも怪しい人物であることは間違いない。

一から始まる。まずはタバコでも吸って、事件を整理してみよう。リョウが関係しているということは、やはり密輸がらみの事件なのだろうか……？　そこに石橋刑事から電話がかかってくる。今すぐ水野医院に来いというのだ。

## リョウの意識が戻ったぞ!!

水野医院へ行くと、リョウはすっかり元気になっていた。じっくりと話を聞こう。リョウは密輸をしている大谷を追って日本へ来たという。そしてレースの日、大谷が密輸品の取り引きをする、という情報を得て303号室の前で張り込んでいた。しばらくすると男と女のふたり連れが303号室に入り、その直後女の悲鳴が中から!!　そこで室内に飛び込もうとすると中からサングラスと口ひげの男が出てきて、いきなり撃たれたという。石橋は303号室でリョウの写真が発見されたことを話す。つまり犯人は最初からリョウの殺害が目的だったというのだが……!?

## 高杉が現われた

病室を出ると、そこに看護婦がいる。気づいたことを聞こう。少し前に高杉が田村の見舞いに来て、鈴鹿インに帰ったと教えてくれる。鈴鹿インへ行くと、高杉がやって来る。高杉は仕事で1週間ほど東北にいたので、洋子とは会っていないという。そこに水野医院から高杉に電話があり、高杉は行ってしまう。水野医院に行こうとすると、フロントが神宮寺を呼ぶ。小曽根が3階に来てくれというのだ。

小曽根は神宮寺を303号室へ案内してくれる。室内はすっかりかたづいていた。タバコを吸って考えをまとめよう。やはり一番怪しいのは岡崎だ。ん!?　待てよ。もしも石橋刑事の言う通り、犯人の目的がリョウの殺害だとしたら……、リョウが危ない!!

## 田村が失踪!?

リョウの身が心配なので、今夜はずっとリョウの病室にいることにしよう。捜査をやめると夜が明けるぞ。翌日となりの田村の病室へ行くと、看護婦が慌てふためいている。田村が昨晩、病院を抜け出したというのだ。おや？　ベッドの上に紙きれがあるぞ。「夜中の2時に岡崎がむかえに来る。車に乗れ」と書いてある。大事な証拠品だ。取っておこう。

どこを捜しても田村は見つからない。しかたがないので水野医院へ戻ると、看護婦が血相を変えて言う。なんと、田村が交通事故で死んだというのだ!?　国道ぞいの事故現場に直行だっ！

## サングラスの男は何者だ？

事故現場へ行くと、車がぐしゃぐしゃにつぶれている。誰か事故の目撃者はいないだろうか。あたりの人を調べると、泣いている男がいるぞ。男はこの車の持ち主だった。話を聞くと、昨日の夜12時ごろ、サングラスと口ひげの男に車を奪われたというのだ。またもやサングラスの男か。この男はいったい何者なんだろう？　岡崎の変装なのか。それともまったく知らない第三者なのか。そしてこの事故は本当にただの事故なのだろうか？　うーむ、まだまだ謎が多すぎる。そういえば、そろそろ洋子から連絡があってもいいはずだ。鈴鹿インへ行ってみよう。

## いよいよ舞台は東京へ

鈴鹿インへ行くと、ロビーに高杉が現われる。田村の病室にあった紙きれを見せよう。案の定これを田村に渡したのは高杉だった。ろくに話を聞けないうちに高杉はどこかへ消えてしまう。するとフロントが神宮寺を呼ぶ。洋子から至急連絡くれとの伝言があったようだ。洋子に連絡すると、なんと高杉のマンションに岡崎がいるというのだ！　急いで東京に戻らなくては!!

こうして物語の舞台は東京に移る。東京ではいったいどんな展開が神宮寺を待ちうけているのだろうか？　まだまだ予断は許されない状況だ。

## そして……

後編の捜査は東京から始まる。いろんな場所で重要な手がかりを得ることができるぞ。といっても、やみくもに歩き回るだけでは、捜査はスムーズに進まない。捜査のポイントを絞ることが大切なのだ。

**その1．岡崎を探せ！**　事件の真相を知っている人物は岡崎しかいない。もし、岡崎から真相を聞き出すことができれば、事件は解決したも同然だ。

**その2．高杉を追求しろ！**　鈴鹿での高杉の態度に怪しいところはなかった。しかし、ろくに話を聞いていないのも事実。高杉は岡崎の友人だ。もっといろんなことを知っているに違いない。

**その3．大谷を調べるのだ！**　大谷という男もくわしく調べる必要がある。リョウを撃ったサングラスの男は、大谷の部屋から出て来たはず。密輸と一連の事件とは、どんな関係があるのだろうか？



# 前編終了までの完全解法コマンド

聞く-熊野-事件のこと
まわり見る
呼ぶ-洋子
まわり見る
タバコ吸う
聞く-洋子-洋子のこと
タバコ吸う
場所移動-CCRピット
聞く-あたりの人-岡崎のこと
聞く-岡崎-洋子のこと
聞く-岡崎-京子のこと
まわり見る
場所移動-コース
まわり見る
聞く-洋子-岡崎のこと
まわり見る
聞く-洋子-岡崎のこと
場所移動-CCRピット
呼ぶ-細田
場所移動-水野医院
聞く-あたりの人-気づいたこと
聞く-あたりの人-ホテルのこと
場所移動-鈴鹿イン
聞く-フロント-京子のこと
呼ぶ-京子
まわり見る
おどす-男
聞く-男-あなたのこと
場所移動-403号室
聞く-石橋-京子のこと
場所移動-外に出る
聞く-石橋-山本のこと
場所移動-外に出る

聞く-細田-岡崎のこと
聞く-細田-事故のこと
タバコ吸う
聞く-看護婦-手術のこと
まわり見る
聞く-洋子-岡崎のこと
聞く-洋子-事件のこと
聞く-洋子-山本のこと
聞く-洋子-ホテルのこと
場所移動-403号室
場所移動-403号室
場所移動-ロビー
場所移動-CCRピット
聞く-あたりの人-岡崎のこと
聞く-細田-塚巻のこと
場所移動-コース
呼ぶ-塚巻
おどす-塚巻
呼ぶ-塚巻
おどす-塚巻
場所移動-CCRピット
場所移動-鈴鹿イン
場所移動-403号室
聞く-小曽根-事件の事
聞く-小曽根-血の事
聞く-小曽根-ホテルの事
聞く-小曽根-ホテルの事
場所移動-ロビー
まわり見る
呼ぶ-塚巻
聞く-塚巻-大谷のこと
場所移動-水野医院
聞く-看護婦-手術のこと
場所移動-1号室
聞く-田村-石橋のこと

聞く-田村-京子のこと
おどす-田村
聞く-田村-山本のこと
聞く-田村-気づいたこと
聞く-田村-女のこと
場所移動-外に出る
場所移動-鈴鹿イン
場所移動-403号室
聞く-小曽根-事件の事
場所移動-ロビー
場所移動-水野医院
聞く-看護婦-男のこと
聞く-看護婦-男のこと
聞く-看護婦-気づいたこと
場所移動-2号室
人調べる-リョウ
場所移動-外に出る
タバコ吸う
場所移動-水野医院
場所移動-2号室
聞く-リョウ-事件のこと
聞く-リョウ-大谷のこと
聞く-リョウ-事件のこと
おどす-リョウ
聞く-リョウ-女のこと
場所移動-外に出る
場所移動-1号室
場所移動-外に出る
聞く-看護婦-気づいたこと
聞く-看護婦-高杉のこと
場所移動-鈴鹿イン
呼ぶ-高杉
まわり見る
呼ぶ-高杉
聞く-フロント-高杉のこと

まわり見る
聞く-高杉-洋子のこと
聞く-高杉-高杉のこと
場所移動-水野医院
場所移動-303号室
場所移動-303号室
タバコ吸う
場所移動-外に出る
場所移動-水野医院
場所移動-2号室
捜査やめる
タバコ吸う
場所移動-外に出る
場所移動-1号室
取る-紙きれ
もの調べる-紙きれ
場所移動-外に出る
もの見せる-紙きれ
場所移動-2号室
場所移動-外に出る
聞く-看護婦-事故のこと
場所移動-事故現場
人調べる-あたりの人
聞く-あたりの人-事故のこと
聞く-あたりの人-男のこと
場所移動-鈴鹿イン
まわり見る
何か見せる-高杉-紙きれ
聞く-高杉-高杉のこと
場所移動-水野医院
連絡する-洋子
場所移動-水野医院
場所移動-東京

# ディジャブ

ケムコ

## 男子トイレから始まった…

気が付くとそこには、どこかの男子トイレだった。起き上がろうとすると、左腕に激痛が走った。なんと左腕には注射の跡がっ……!? そして右腕には渇いた血が付いている。なぜだ!? そのとき初めて気が付いた。オレは誰なんだ!? ここはどこなんだ!? なぜトイレの中にいるんだ!? どうやらオレは、記憶を失ってしまったようだ。

## トイレから出ることにしよう

主人公が倒れていたのは、男子トイレのなか。トイレのドアには、1着のコートが掛けられているので開けてみる。中にはコインが7枚、ライター、たばこ、ハンカチ、サングラス、さいふ、の6つの品物が入っていた。そのうちライターとコイン（25セント）7枚を取っておこう。コートの中にあったさいふも開ける。さいふの中にはお金（20ドル）、カギ1、カードが入っている。これらをすべて取ってしまおう。そしてドアを開けて男子トイレを出よう。

## 見知らぬ男がっ

男子トイレを出るとそこは、うすよごれた洗面所だった。洗面所には鏡がひとつ、備え付けられていた。鏡を調べてみよう。鏡には見知らぬ男がひとり、写し出されている。いや、これが自分の顔なのだ。主人公は、自分の顔さえも覚えてはいなかったのだ。そんなことはさておき、とりあえずどこかへ行こう。右のドアを開けて、洗面所を出る。廊下に出たら、右のドアを開けて移動。

## ジョーズ・バーへ

主人公がやってきたのは、ひとけのないジョーズ・バーという飲み屋だ。いろいろ調べてみると、フロントドアにはカギが掛かっているということや、階段の下に〝ワインセラー〟と書かれたドアがある

## ワインのビンを叩け！




⬅ジョーズ・バーの〝ワインセラー〟でこのワインを叩くと、ゴトゴトとワイン棚がスライドして通路が現われる。カジノへ通じているぞっ。

ことが判明する。その〝ワインセラー〟と書かれたドアを開けて、部屋に入ってみよう。

## 隠し部屋を発見

ジョーズ・バーのワインセラーにやってきた主人公。そこにはたくさんのワインが寝かされていた。ここでは、ワイン棚の右中央のビンを叩いてみるべし。するとどういうことか、ゴトゴトと音を立ててワイン棚がスライドしていくっ。そこには隠し部屋が!? さっそくワインセラーから隠し部屋に入ると、そこには丸い木のドアと、下へ降りられる穴があった。丸い木のドアのほうを開けて中へ移動してみよう。

## エレベーターに乗って

丸いドアを抜けると、そこにはルーレットやスロットマシンなどが並ぶカジノがあった。エレベーターホールがあるので、さっそくそこへ行こう。ホールではエレベーターのボタンを押してドアを開け、エレベーターに乗り込む。エレベーターに乗ると、4つのボタンがある。一番上のボタンを押し、エレベーターを動かそう。

## 死体を見つけた

エレベーターは気味の悪い部屋へいく。部屋には3つの薬ビンが置いてあり、それぞれを調べたら、ごみばこを開けてみよう。中から注射器がでてくるぞ。とりあえずもらっておこう。そして、非常階段に続く窓を開け、階段へ出る。1階へ降りてドアを

## 死体からカギを……




⬅オフィスに入ると、男が血まみれで死んでいる。この男の背広から、カギを取っておくのだ。死体から物を取るのは、気分悪いけど……。

開け、中へ入る。オフィスのようだ。ところが、そこには血まみれの男がうつ伏せになって倒れている。男はまったく動かない……。そう、男は死んでいるのだっ!

## オフィスにて

死体をよく見ると、背広のポケットの形がおかしいことに気づく。ポケットにカギが入っているのだ。死体を開けて、背広のポケットからカギ2を取り出そう。ついでに机も開けて、中からカギ3とえんぴつを取っておこう。さて、隣の部屋へ移動する。隣の部屋への移動は、カギ1を使えばよし。隣の部屋、そこは安物の香水の臭いの漂うオフィス。机がひとつ、置いてある。さっそく机を開けてみよう。なかには封筒がひとつ。封筒を開けて中を見ると、ドクター・ブロディから、ジョーのバーにあてて書かれた請求書が入っていた。請求書には、注射器やらなにかの薬やらの名前と値段が書かれていた。

## ジョーズ・バーを後にする

請求書を取ったら、そのオフィスから出てしまおう。廊下に出ると、何枚かのポスターが貼られていた。そのうちの1枚には、さっき洗面所で見た自分の顔が……。ポスターの人物は、ファイティングポーズをとったボクサーである。名前はエース・ハーディングと書かれている。主人公ははたしてボクサーなのか？　とりあえず階段を降りて、ジョーズ・バーに戻ろう。そしてカギ3を使って、フロントドアから表へ出よう。

## ダッシュボードから

表に出ると、目の前に1台の車が止めてあった。カギ2を使うと、その扉を開けることができた。車に乗り込もう（なかで車のキーを使ったりすると、ボンネットが爆発してしまうので注意)。車の中でダッシュボードを開ける。地図と車の登録書、女性のスナップ写真が入っていた。それらをすべて取り、車を降りよう。

## ストリートにて

車を降りたらストリートをあちこち、歩き回ろう。ただし、あまり右へ行きすぎると、工事中の穴に落ちてしまうので注意しよう。ストリートを歩いていると、強盗に会うことがあるが、なんとかやりすごして、女性の登場を待とう。女性とは、バーの前の車に爆弾を仕掛けた犯人だ。ジョーに仕返しするつもりだったらしい。女性が現われたら、一発叩いてやろう。そして女性の持っているバッグを開け、中からピストル2と20ドルをもらう。また、酔っぱらいに出会ったら50セント渡して、エースのオフィスで殺し屋が待っている、という情報を聞き出そう。

## ウエストエンドのマンション

ストリートでイエローキャブを拾い、ジョーの住いのあるウエストエンドまで行く。キャブはウエストエンドのマンションの前で止まるので、75セント払ってキャブを降りよう。そしてマンションに入り、エレベーターに乗る(カードを使うと乗れる)。エレベーターの中でもカードを使い、止まったところで降りる。部屋に入り、暖炉の上に置いてある写真を調べてみよう。写真にはひとりの女性が写っていて、裏にはマーサ・ビッカースの名前と、ケジー通りの住所が書かれている。マンションを出て、再びキャブに乗りケジーへ。

## ダッシュボードを開けろ

⬅ジョーズ・バーの前に止めてある車に乗り込み、ダッシュボードを開けよう。中からいくつか重要なアイテムが手に入るんだからね。

## ケジーのバンガローへ

写真にあったアドレス通りケジーへやってきた主人公。そこにはずいぶんと荒れている庭のあるバンガローがあった。ドアにはカギが掛かっているので、ピストルを使って開けてしまおう。部屋の中は安っぽい香水の臭いが漂っている。とりあえず机を開けて、中にある日記帳とカギ5を取り出そう。そして机の上にある紙切れ（33-24-36の文字が書かれている）、も取る。そして、バンガローを出よう。

## ドクターの部屋へ

バンガローの表にはキャブが止まっていた。キャブに乗り込み、シャーマンへ行こう。シャーマンへ着いてキャブを降りたら、目の前のオフィスビルへ入ろう。ロビーから右側の通路へ。そこにはドクターブロディの看板のあるドアがっ。カギを使って中へ入ろう。

## 記憶が戻ったぞ

ドクターのオフィスではまず、キャビネットをピストルを使って開け、中のファイル4を調べる。ファイル4にはいろいろな薬の効能が書かれてあった。中にはビスオデンという記憶を取り戻すための薬があることや、ペンタソーダという自白剤のことが書かれている。これらの薬を手に入れたい。薬棚から薬1（ペンタソーダ）と薬6（ビスオデン）を3つずつ取っておこう。そして薬6のほうを、すぐに使う。

## 記憶を取り戻そう




⬅ドクター・ブロディのオフィスで手に入れた薬、ビスオデン。これを注射すると、失われた自分の記憶を取り戻すことができるのだ。

注射器で3つとも自分に注射するのだ。すると様々な記憶がよみがえり、ついには自分がエース・ハーディングであることを思い出す。

## ジョーからの手紙を焼け

ドクターのオフィスを出てロビーに戻り、今度は左の階段を上ぼろう。そこにはなんとエース・ハーディングのオフィス、つまり自分のオフィスがあった。そしてドアには人影が……。まぎれもなく、ペオリアの酔っぱらいがいっていた殺し屋だ。ピストルを使ってやっつけてしまえ。殺し屋を始末したら、カギ5を使って中に入る。そしてまずはキャビネットを開けよう。そして中にあったファイル5を調べよう。ファイル5はジョーからエースにあてた、人をさらってこいという手紙だった。まさしくエースを罠にかけようという偽造書類である。ファイル5をライターで燃やしておこう。そして、表へ出てキャブでペオリアへ行こう。

ディジャブ

## 借用書も焼け

ペオリアに着いたらジョーのオフィスへ行こう。オフィスで紙切れを使い、壁金庫を開けるのだ。中にはマニラホルダーと小物入れが入っていた。マニラホルダーの中の借用書と、小物入れの中のカギ4を取り出し、借用書を調べるのだ。エースがジョーに1000ドルの借金しているというものだ。こんなものライターで燃やしてしまえ。

## トランクの中には……

ジョーのオフィスで手に入れたカギ4は、ベンツのトランクのカギだ。ジョーズ・バーの前に止めてある車のトランクを開けに行こう。カギ4を使ってトランクを開けると、中にはさるぐつわをされた女性がっ!? 薬1を使って住所を聞き出そう。彼女の住所はアーバンロードということだ。さっそくキャブでアーバンロードへ行こう。

## 時間表とは?

アーバンロードへ着くと、そこには別荘が。別荘の前のポストを開けて、中の封筒を開ける。中には手紙が入っていた。手紙を取って調べると、どうやらそれは脅迫状らしい。別荘の前へ行こう。ノッカーを使い、執事が出てきたら、そいつを叩く。そして中に入る。そして階段を上がり、2階のベッドルームへ。ベッドに寝ている男にペンタソーダを打つと、エースを誘拐犯に仕立て上げようというもくろみが聞ける。男の話では、どうやら時間表というものがあって、それに従って計画が進められてたらしい。

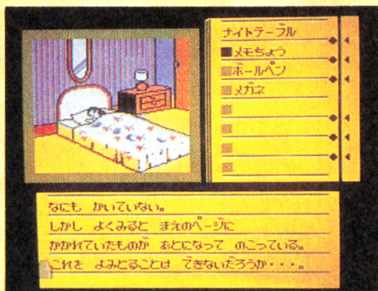
## 真相がっ!

ベッドルームからゲストルームへ。そこでナイトテーブルを開け、中のメモ帳を取ろう。そしてえんぴつを使いメモ帳を調べる。それは男のいっていた時間表であった。ベッドに寝ている女にペンタソーダを打つと、ジョーを殺したいという証言がっ。早くこれらのことを警察に知らせなくてはっ!! 別荘から出て、キャブでペオリアへ向かえ。

## 誘拐殺人犯で逮捕!?

キミがこのまま警察に直行しても、主人公エースは誘拐殺人犯として逮捕されてしまう。このあとまだ、エースがしなければならないことがあるはずである。でもここから先のことについては、自分自身の力で切り抜けてもらいたい。健闘を祈る。

## メモ帳が時間表にっ!!




⬅ゲストルームにあるナイトテーブルから、1冊のメモ帳が見つかる。えんぴつを使うと、男のいっていた時間表に大変身するぞっ。

## 事件の真相発覚までの完全解法コマンド

開ける-コート
取る-ライター、コイン7枚
開ける-さいふ
取る-20ドル、カギ1、カード
移動-洗面所、調べる-鏡
移動-廊下、ジョーズ・バー
移動-ワインセラー
叩く-ビン
移動-隠し部屋、カジノ
移動-エレベーターホール
叩く-スイッチ
移動-エレベーター
叩く-一番上のボタン
移動-気味の悪い部屋
開ける-ごみばこ、取る-注射器
移動-エレベーター
叩く-2番目のボタン
移動-オフィス、開ける-死体
取る-カギ2、開ける-机
取る-えんぴつ、カギ3
使う-カギ1-ドア
移動-オフィス
開ける-机、封筒1
調べる-請求書、移動-廊下
調べる-ポスター
移動-ジョーズ・バー
使う-カギ3-フロントドア
移動-ストリート
使う-カギ2-車、移動-車
開ける-ダッシュボード
取る-地図、登録書、写真
移動-ストリート
移動-女性に会うまで
叩く-女性、開ける-バッグ
取る-ピストル、20ドル
移動-酔っぱらいに会うまで
使う-コイン
移動-イエローキャブ
話す-運転手-ウエストエンド
使う-コイン
移動-ウエストエンド
開ける-ドア、移動-ロビー
使う-カード-エレベーター
移動-エレベーター
使う-カード-エレベーター
移動-部屋、調べる-暖炉の上
移動-キャブ
話す-運転手-ケジー
使う-コイン、移動-ケジー
使う-ピストル-ドア
移動-バンガロー、開ける-机
取る-日記帳、カギ5
取る-机の上の紙切れ
移動-キャブ
話す-運転手-シャーマン
使う-コイン、移動-シャーマン
移動-オフィスビル
移動-ドクターのオフィス
使う-カギ5、移動-部屋
使う-ピストル-キャビネット
調べる-ファイル4
取る-薬1(3つ)、薬6(3つ)
使う-薬6-注射器(※)
使う-注射器(※からを3回)
移動-エースのオフィス
使う-ピストル-人影
使う-カギ5、移動-部屋
開ける-キャビネット
調べる-ファイル5
取る-ファイル5
使う-ライター--ファイル5
移動-キャブ
話す-運転手-ペオリア
使う-コイン、移動-ペオリア
移動-ジョーのオフィス
使う-紙切れ-壁金庫
開ける-マニラホルダー
開ける-小物入れ
取る-借用書、カギ4
調べる-借用書
使う-ライター--借用書
移動-ジョーズ・バーの前
移動-車のトランク
使う-カギ4-トランク
取る-さるぐつわ
使う-薬1-注射器
使う-注射器-女
移動-キャブ
話す-運転手-アーバンロード
使う-コイン
移動-アーバンロード
開ける-ポスト、封筒
取る-手紙、調べる-手紙
移動-別荘の前、使う-ノッカー
叩く-執事
移動-2階、ベッドルーム
使う-薬1-注射器
使う-注射器-男
移動-ゲストルーム
開ける-ナイトテーブル
取る-メモ帳
使う-えんぴつ-メモ帳
調べる-メモ帳
使う-薬1-注射器
使う-注射器-女
移動-キャブ
話す-運転手-ペオリア
使う-コイン、移動-ペオリア

# 東方見文録

ナツメ

## プロローグ

この物語の主人公、東方見文録は未来の日本の大学生。彼はマルコ・ポーロの〝東方見聞録〟の中にでてくる、黄金の国ジパングが実在すると考えていた。黄金の国ジパングを求め、文録はタイムマシンに乗り、1275年の世界へ旅立った。

いっぽう1275年の地中海では、まだ少年のマルコ・ポーロが父親ニコロとともに航海をしていた。マルコたちは、元国のフビライ・ハーンに会い、元国へのキリスト教伝授の許可を得るため旅していたのだ。そこに突然の文録登場。驚いたニコロは腰をぬかしてしまい、旅を続けられなくなってしまう。ニコロは文録のおかしな性格に多少の不安を抱きつつも、マルコと一緒に旅を続けてくれるように文録にたのんだ。こうして文録とマルコの珍道中が始まった。

## 第1章　アークルの街

ふたりがアークルの街につくと、もうすっかり夜になっていた。まずは宿屋を探さなければならない。通りすがりの人たちに話しかけると、親切な女の人が宿屋のある場所を教えてくれるぞ。さっそくその宿屋へ行こう。

宿屋の主人にローズの間へ通されるが、どうも雰囲気がおかしい。部屋の中の鏡を調べると、笑い声が聞こえてくるようだ。鏡をなぐって割ると、宿屋の主人が現われる。どうやらふたりはのぞかれていたようだ。この宿屋の主人はオカマのようでとても気色悪い。なぐって追いはらおう。

## 文録の荷物が盗まれた!?

朝、目を覚ますと文録の荷物がなくなっていた。部屋の中を調べると、小さな窓の鉄格子が曲がっており、床には大きな足跡が残っていた。犯人は体が小さくて足の大きい男か？　バザールへ行くと、まさしく大足で小柄な老人がいる。怒り心頭に達した

## ニコラス神父の登場




⬅この神父は一見親切そうなのだがじつはとんでもないクセモノ。最後まで文録とマルコの行く手をじゃまするのだ。要注意人物だぜっ!!

文録が老人をなぐると、神父が現われるぞ。神父は文録の時計を持っていた。宿屋の主人からもらったというのだ。宿屋に戻りマルコを連れて教会へ行こう。するとさっきの神父が登場する。文録がなぐった老人は、次期法王候補のデオパルトだというのだ。

マルコひとりで教会の中に入り、父から渡された金牌と手紙をデオパルトに渡そう。するとエルサレムの聖墳墓教会にあるキリストの墓から、聖なる油を取って来いと命じられるのだ。

## キリストの墓に悪魔が!?

エルサレムの聖墳墓教会を目指す文録とマルコは、砂漠で井戸を発見する。井戸の中のつるべには、ウイリアムスという聖墳墓教会の神父が縛られていた。彼は教会で突然悪魔に襲われたと言うのだ。

聖墳墓教会のキリスト像を調べると、像の足元から聖油のランプが見つかる。それを取ろうとすると、像の影から悪魔が現われるぞ。しかしこの悪魔、じつは宿屋の主人なのだ。文録の荷物にあった外人マスクをかぶって変装しているのだ。文録が宿屋の主人に荷物の在りかを聞き出そうとすると奇跡が起こる。キリスト像が宿屋の主人にキックを浴びせ、倒してくれるのだ。宿屋の主人は、「荷物はヤマの老人が持っている」と言い残し、事切れてしまう。

アークルの教会へ戻ると、デオパルトが法王になっていた。デオパルトはヤマの老人がホルムズにいることを教えてくれる。そしてニコラスとウイリアムス、ふたりの神父を旅のお供にしてくれるのだ。

## 悪魔の正体は宿屋の主人だ




⬅悪魔の正体は宿屋の主人だった。それにしてもこの人、オカマのようで気持ち悪い。じつはヤマの老人の娘なのだ。うーん、変なヤツ。

## 第2章　いきなり山賊が現われたっ!!

ヤマの老人に会うために、ホルムズへ向かった一行は、砂漠で山賊に襲われてしまう。そして文録は行方不明になってしまうのだ。マルコはひとりで旅を続けた。ホルムズの街に着くと、タコのような船乗りが現われる。船乗りはヤマの老人の住み家を知っているというのだ。さっそく船に乗り、海を渡ってヤマの老人の家へ行こう。

それらしき家にたどり着くと、部屋の中で老人が寝ている。何度話しかけても起きてくれないので、思い切ってなぐろう。すると老人は目を覚ます。ところがこの老人はウミの老人。ヤマの老人ではなかったのだ。ウミの老人は親切にも、ヤマの老人の住み家を教えてくれる。ペルシャの山奥のどこからしい。そしてシビンのような古びたランプをくれる。そのランプをホルムズの王宮に持って行けば、ヤマの老人の正確な住かを教えてくれるというのだ。

## 絶体絶命！ 海で嵐に襲われた!!

マルコはホルムズの王宮を目指し、船で引き返した。ところが突然の嵐にまきこまれ、船が沈没してしまう。ワラをもつかむ思いでランプを使うと、ランプの精が現われて、マルコを助けてくれるのだ。

いっぽう文録は、極悪人のヤマの老人に捕らわれていた。ヤマの老人は文録に酒を飲ませ、洗脳するつもりらしい。急げマルコ。文録を助けるのだ。

マルコがホルムズの王宮にたどり着くと、王様の姿はなく王妃が泣き続けている。王様は食中毒で死んだらしい。そしてこの国の風習で、妻は夫が死んでから4年間泣き続けなければならないと言うのだ。王妃はヤマの老人の居所を教えてくれるぞ。

## ヤマの老人から荷物を取り戻すのだ

ヤマの老人の宮殿に入ると、前方から文録がやってくる。しかし文録はヘベレケに酔っぱらっていて、話ができる状態ではない。ヤシ酒を飲ませると酒をはき出し、正気を取り戻すぞ。

ヤマの老人のところへ行ったら、まずなぐれ。すると老人は驚いたことに、ふたりの荷物を飲みこんでしまったと言うのだ!!　ここからがポイント。まず、マルコがヤマの老人にヤシ酒を飲ませる。次に文録がタマネギを喰わせるのだ。すると酒とタマネギがごちゃ混ぜになり、気持ち悪くなった老人は、腹の中の荷物をはき出してしまうのだ。荷物を取り戻したら、さっさとおさらばしよう。

## 第3章　バラスルビーを求めて

文録とマルコはバラスルビーという宝石を求めてバダフシャンへと向かう。ところが泉のほとりで突然砂嵐にまきこまれ、マルコが行方不明になってしまうのだ。文録はひとりで旅を続けることにした。

バダフシャンの城へ行くと、国王の様子がおかしいことに気がつく。ウメー、ウメー、と言いながら紙ばかり食べているのだ。王妃の話によると、国王は何者かに呪われていると言う。そして呪いを解いたらバラスルビーをくれる約束をしてくれるぞ。

## 孤独の賢者を探せ

呪いの解き方は孤独の賢者が知っているという。まずは孤独の賢者を探そう。バザールへ行くとくだもの屋の女が、孤独の賢者はこの先の砂漠にいると教えてくれるぞ。

砂漠をしばらく歩いていると、１本の大木にぶつ

## 国王の様子がおかしいぞ




◀バダフシャン国王は、まるでヤギのように紙ばかり食べている。呪いを解けばバラスルビーをくれると言うが、信じてよいのだろうか？

## 孤独の賢者が現われた!!




⬅なんともあわれな孤独の賢者。バダフシャンとパシャイの紛争の際、みせしめとしてこの木に縛りつけられたそうな。気味が悪いけど。

かる。驚いたことにこの木をなぐると、男が木の幹から出現するのだ。この男が孤独の賢者だ。さらに砂漠を行くと、同じような木が見つかる。今度は女が出現!! 男と女は一本の木に背中合わせになっていたのだ。この男と女の話によると、バダフシャン国王はパシャイに呪われているという。そして呪いを解くには、パシャイの神、ルークの偶像を破壊すればいいと教えてくれるぞ。

## パシャイでは怪しげなミサが!?

文録がパシャイへ行くと、洞くつで何やら怪しげなミサが行なわれている。どうやらバダフシャン国王を呪うために、生けにえをささげているようだ。生けにえはマルコだった。マルコはパシャイに捕らわれていたのだ。助け出さなくてはっ!

まず、ランプを使いランプの精を呼び出す。そして煙り玉を使い会場が混乱しているすきに、マルコとランプの精をすり替えるのだ。

## パシャイの偶像、ルークを壊せ!

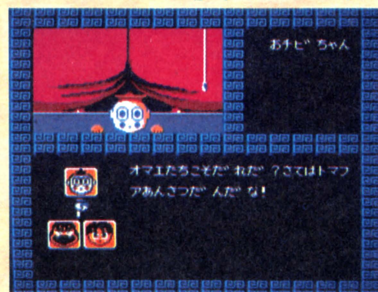
生けにえが入れ替わったとも知らず、ルークはランプの精を飲みこむ。そして、そのあまりの辛さにショック死するのだ。国王の呪いは解けた。マルコと一緒にバダフシャンへ戻ろう。

バダフシャンでは、元気になった国王が待っていた。ところが国王は昨日王妃と離婚してしまい、約束のバラスルビーは慰謝料としてすべて持っていかれたと言うのだ。ああ悲し……ぐすんぐすん。

## 第4章 危険! オオカミがいっぱい

歩き疲れた文録とマルコは、山で野宿することにした。文録が眠りにつくと、マルコはあたりの様子がおかしいことに気づく。オオカミがふたりをとり囲んでいるのだ!! オオカミが襲いかかってきたそのとき、文録がにぎっていた竹馬が、偶然たき火の中へ。竹が破裂し、驚いたオオカミは逃げてゆく。

## フビライの子供チンキンだ




⬅元国の皇太子チンキン。警戒心が強く、文録とマルコをなかなか信用してくれないのだ。写真を見せればいいんだけどね。うーん、カワイイ。

東方見文録

## パク・チーマン登場

ヤルカンドという村で、ふたりは底なし沼にはまってしまう。そこを通りかかったパク・チーマンという女の子がふたりを助けてくれる。パクが砂漠を道案内してくれると言うので、砂漠を進もう。

一行は砂漠で砂嵐にまきこまれた。この砂嵐の中にはタンバという悪霊がいて、旅人を死後の世界へ連れて行ってしまうらしい。あたりは砂だらけで視界はきかない。パクの持っている鈴の音だけが頼りだ。パクの鈴の音のする方向に、慎重に進もう。

砂嵐が通り過ぎると、パクが突然逃げ出す。すると盗賊が現われて、あっという間にとりかこまれてしまう。慌てずに馬上の荒武者に金牌を見せよう。フビライ・ハーンの使者だとわかってくれる。

## ジョウトの宮殿

フビライを待ちくたびれた文録は、秘密の通路で壁穴を発見する。穴のむこうでは、ニコラス神父とアフマットが密談をしていた。どうやらふたりは文録とマルコを殺すつもりらしい。リュックからポラロイドを出し、証拠写真を撮っておこう。急いでマルコのところへ戻ると、ふたりはベランダから崖下につき落とされてしまう。慌てずにカーテンをパラシュートにしよう。無事着地できるぞ。

## フビライの宮殿へ

フビライの宮殿に行くと皇太子チンキンが出てくる。フビライは不在らしい。文録が撮った写真をチンキンに見せよう。アフマットをやっつければ、フビライに会わせてくれると約束してくれるぞ。そこでジョウトの宮殿に戻り、竹と火薬を使ってバズーカ砲を作る。それを宮殿に向けて発射すると、あわれ宮殿は粉々に。さあ、フビライの宮殿へ戻ろう。

宮殿に戻るとフビライ・ハーンの登場だ。マルコが金牌、聖なる油、聖なる器、信任状を見せると、キリスト教の伝導を許可してくれるぞ。そして文録とマルコを、黄金の国ジパングへ連れて行くことを約束してくれるのだ。

## 第5章　ああ、ジパングはいずこ……

1281年7月。元国は日本遠征を行なった。いわゆる第2回元寇だ。さて、文録は本当に黄金の国ジパングへたどり着くことができるのだろうか？　この先は自分の目で確かめてくれ。エキゾチックでシュールなエンディングが待っているぞ。

## フビライの遠征が始まった




←史実通りフビライは日本遠征を行なう。もしこのまま上陸を許してしまえば、あっという間に征服されてしまうぞ。さあ、どうする文録!?

# 第3章までの完全解法コマンド

※マ=マルコ、ブ=文録

マブ：調べる-あたり（2回）
マ：話す-男
マブ：調べる-あたり
マ：話す-老人
マブ：調べる-あたり
マ：話す-ヴィッキー
マブ：調べる-あたり
マ：話す-女
マブ：移動-宿屋前、ローズの間
ブ：調べる、なぐる-鏡
ブ：話す-おかま、マルコ
ブ：なぐる-おかま
マブ：話す-マルコ、文録
ブ：話す-マルコ、おかま
ブ：なぐる-おかま、話す-マルコ
ブ：調べる-窓、床、話す-マルコ
マブ：話す-マルコ、文録
ブ：調べる-あたり
ブ：話す-ヴィッキー、老人
ブ：調べる-あたり、なぐる-老人
ブ：話す-神父（2回）
ブ：移動-宿屋前、ローズの間
マブ：話す-マルコ、文録
マブ：調べる-あたり
マブ：話す-神父、デオパルト
マ：使う-父の手紙、金杯
マ：取る-返書、話す-文録
マブ：移動-宿屋前
マブ：移動-ローズの間
マブ：調べる-天井
マブ：移動-宿屋前、砂漠
マブ：移動-北1、東2
マブ：調べる-あたり
マブ：話す-マルコ、文録
ブ：取る-石、使う-石
ブ：調べる-つるべ、縄
マブ：話す-マルコ、神父

マ：使う-返書
マブ：移動-エルサレム
ブ：移動-北2、東2
マブ：移動-教会の中
ブ：話す-マルコ
マブ：調べる-あたり
マブ：取る-聖なる油
ブ：話す-おかま（3回）
ブ：使う-水筒
マブ：話す-マルコ、文録
ブ：取る-聖なる油
マブ：話す-マルコ、文録
マブ：移動、調べる-あたり
マ：移動-教会の中
マ：話す-神父、デオパルト
マ：取る-聖なる器、信任状
マ：話す-デオパルト
マブ：見る-あたり
マ：話す-ウイリアムス
ブ：話す-ニコラス
マブ：移動-北
マ：話す-文録
マブ：話す-マルコ、文録
マブ：移動-北
マ：調べる-あたり、移動-西
マ：調べる、話す-人
マ：話す-ウイリアムス
マ：移動-東
マ：調べる-あたり（※）
マ：話す-商人（※からを3回）
マ：話す-船頭さん
マ：調べる-船（2回）、小屋
マ：話す-船頭さん、老人（4回）
マ：なぐる-老人
マ：話す-老人（4回）
マ：調べる-ランプ
マ：移動-小屋の外
マ：話す-船頭さん（2回）

マ：見る-海
マ：使う-ランプ（3回）
マ：話す-船頭さん（2回）
マ：話す-インド人、船頭さん
ブ：見る-あたり
ブ：話す-変なじじい
ブ：話す-山のじじい
マ：話す-船頭さん（2回）
マ：見る-王様の椅子、あたり
マ：話す-船頭さん（3回）
マ：話す-王妃（2回）
ブ：話す-山のじじい（4回）
マ：話す-ランプの精、誰か
マ：見る-あたり、文録
マ：使う-椰子酒、なぐる-文録
マブ：話す-マルコ、文録
マ：話す-文録
マブ：見る-文録
ブ：話す-山のじじい
マブ：話す-山のじじい
ブ：なぐる-山のじじい
マブ：話す-山のじじい（2回）
マ：使う-椰子酒
ブ：使う-かんちょう
マブ：話す-マルコ、文録
ブ：話す-マルコ
マブ：移動-北
ブ：話す-マルコ
マ：話す-文録
マブ：移動-泉のほとり
ブ：見る-泉、話す-マルコ
マ：話す-おばんば（2回）
マブ：話す-マルコ、文録
ブ：調べる、話す-おばんば、泉
ブ：話す-おばんば
ブ：移動-バダフシャン
ブ：話す-王妃、使う-荷物
ブ：話す-王妃、調べる-窓

ブ：話す-王妃
マ：調べる-牢の外（2回）
マ：見る、調べる-カーテン
ブ：話す-王妃（2回）
ブ：移動-バザール
ブ：調べる-あたり、果物屋
ブ：話す、なぐる-店のじじい
ブ：調べる-果物屋
ブ：話す-店のおばさん
ブ：移動-町外れ
ブ：調べる-あたり
ブ：話す-ヤッチャン
ブ：調べる-あたり、取る-竹馬
ブ：移動-砂漠、東2、北2
ブ：移動、調べる-地面
ブ：取る-赤い羽根
ブ：調べる-木、話す-おうむ
ブ：なぐる-木、話す-おうむ、男
ブ：移動-砂漠、東2、北1
ブ：移動、見る-木
ブ：使う-赤い羽根
ブ：話す-女（2回）、孤独の女
ブ：使う-リュック
ブ：話す-男と女（2回）
ブ：移動-パシャイ
ブ：調べる-しげみ、広場（2回）
ブ：見る-やぐら、使う-荷物
ブ：話す-インド人
ブ：使う-バルサン、移動-広場
ブ：調べる-生けにえ
ブ：なぐる、話す-マルコ
マブ：見る-あたり
マブ：調べる、見る-洞穴
マ：話す-文録
ブ：話す-マルコ
マ：話す-神官
マブ：移動-バダフシャン
ブ：マ：話す-王様

# 定吉七番

ハドソン

ある日、大阪城の石垣から、秀吉公が隠した黄金のありかをしるしたと見られる古文書が、発見された。ところが、これがNATTOによって盗まれてしまったのだ。と、ゲームはここから始まる。

大阪商工会議所秘密会所本部に呼ばれた定吉は、御隠居から盗まれた古文書を取り戻すよう命令される。トイレに隠れていた雁之助からは、味方工作員が古文書の一部を取り戻してそれを６人の工作員が１枚ずつ持っているので、まずはそれを受け取ってきてほしいといわれる。マスやんが味方工作員のリストをもっているらしい。定吉は雁之助から、包丁と電話をもらった。

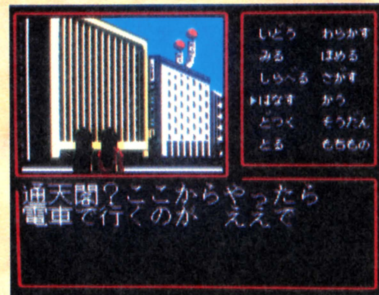
## まずはマスやんを捜せ！

受付の金子さんにマスやんのことを聞くと、彼はくいだおれ横丁にいるらしい。さっそくトレードマークの帽子をかぶって、くいだおれ横丁に移動だ。横丁のあたりを調べると、活気があってにぎやかだ。見ると正面には食堂もある。通行人にマスやんのことを聞くと、将棋屋にいたというので行ってみた。店の中を調べたあとお客さんと話したら、マスやんはさっきまでここにいたから捜してみれば、だって。しょうがないから、また横丁に戻ってマスやんを捜していると、ようやくマスやんが現われた。

## 寝ているカマやんを笑かせ！

マスやんから古文書の一部と、味方工作員のリストをもらった。ここで持ち物となったリストを調べで、全工作員の特徴をメモしておこう。そして、マスやんと話すと工作員のひとり、カマやんが通天閣にいることがわかる。御堂筋に戻って通行人と話すと、通天閣への行き方をおしえてくれるぞ。で、通天閣に行くと、ビリケンの前で寝ている人がいる。調べてみると、それはカマやんだった。笑かして起こすと、古文書がどこにいったか覚えていないという。お酒を買ってきてくれたら思い出せそうだ、な

## 新しい場所へ移動するとき




⬅新しい地名がわかっても、どうやって行くのか、移動方法がわからないと進めない。だから、こうやって通行人に聞いたりしてつきとめよう。

んて勝手なことばかり言うカマやんだ。でも、そうするよりほかにないんだけど、お金がない……。

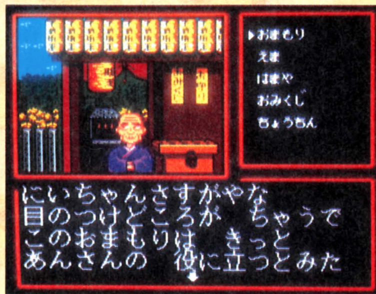
## おばさんをほめちぎれっ！

しょうがないから、会所に戻ってお金をもらいに行こう。金子さんに話せば、3500円くれるぞ。そして、くいだおれ横丁の食堂へ行き、おばさんからお酒を買おうとすると、酒屋じゃないから売れないって断わられてしまった。でも、ここですごすご引き下がってはいけない。おばさんをほめてみよう。1回目で、まず4000円で売ってくれることになった。持ち金は3500円だからまだ引き下がれない。もう1回ほめると、3800円に値引きしてきた。まだまだ。3回目にようやく3000円になった。これで買えたぜ。再び通天閣のカマやんの所に行き、持ち物としてのお酒を使って、古文書の一部を手に入れよう。

## トラノスケはプロ野球ファン

カマやんから、ほかの工作員が梅田のほうにいるという情報を得たら、御堂筋に戻って通行人に話しかけよう。梅田への道が開けるはずだ。梅田に行って街を見てみると、たくさんの人がいて、空には飛行船が浮かんでいる。で、もういちど街を見ると、向こうに変な一団が。その一団を調べると、どうやらプロ野球ファンの人たちらしい。その中の人と話すと、それがトラノスケだった。リストに写真がないので、顔がわからないのだ。マスやんから写真をもらうように忠告される。ともかくこれで3枚目の

## キクちゃんの好きなお守り




←味方リストをよく確かめておけば、ここでキクちゃんの大好きなお守りを買っておいたほうがいいことぐらい、チョチョイとわかるはずだよん。

古文書が手に入ったね。トラノスケと別れたら、くいだおれ横丁のマスやんのところへ、味方工作員の写真をもらいに行こう。マスやんは、写真を渡すのを忘れたおわびに、メシをおごってくれるぞ。

## キクちゃんにはお守りだ！

くいだおれ横丁の食堂で、マスやんがメシをおごると言ったら、すかさず「はい」と答えよう。こういうチャンスは、めったにあるもんじゃないからね。食堂のおばさんは、キクちゃんのことは知らないけど、法善寺は横丁からすぐだと教えてくれる。法善寺に行ってあたりを調べると、お守りなどを売っているという。とりあえず100円のお守りを買っておこう。キクちゃんが見あたらないので、再び横丁に戻ってマスやんと話すと、梅田でキクちゃんに会ったらしい。梅田に行ってキクちゃんを捜すと、ようやく彼女が現われる。そこでキクちゃんにお守りを使うと、喜んで古文書の一部を渡してくれるぞ。

## 喫茶店でキョウジュに会おう

キクちゃんと会えたあと、梅田から戻ろうとすると、電話が鳴った。キョウジュが会所の近くの喫茶店で待っている、という知らせだ。御堂筋に戻って、あたりを見ると、連絡どおり会所の近くに喫茶店がある。そのコーヒー屋とやらに行くと、キョウジュがいた。彼と話すと、古文書について詳しい人がいるので自分の古文書はその人に調べてもらったあと雁之助に届けるという。そして6人目の工作員、サイフどんが梅田で待っていると教えてくれるのだ。

## サイフどんは呉服問屋の主人！

梅田に行って、サイフどんを捜しても見あたらない。あたりを調べると、ビルの角に昔ながらの食堂があるので、とりあえずそこに行ってみよう。食堂の中を調べると、お客がひとり。サイフどんを捜しても、ここにはいないようだ。食堂のおっちゃんと話すと、サイフどんはさっきまでここにいたらしい。お客さんと話したら、サイフどんはとなりの呉服問屋の主人だということがわかった。食堂の中を調べると、床に小銭入れが落ちているので取っておこう。梅田に戻ってあたりを調べると、ビルと食堂のとなりに呉服問屋「おうみや」があった。そこに行ってサイフどんと話すと、小銭入れをなくしたという。なーんだ、それなら拾っておいたよ、と持ち物の小銭入れを使ったけど、それじゃなくてガマグチなんだそうだ。ペットの首につけておいたらしい。

## サイフどんのガマグチはどこ？

ガマグチを見つけてからでないと、本題に入れそうにないので捜しに行かなきゃね。で、御堂筋のコーヒー屋に行ってみる。店の中を調べると、コーヒーの香り。置物をほめると、げろげろ！……ン？

店の中を調べると、ガマの置物があった。また店の中を調べると、ガマの置物に、見える。また調べると、少しヘン。調べると、あっ！　調べると、生きたガマガエルじゃないか。首にガマグチを下げている。マスターと話すと、お客さんの忘れものだという。これでサイフどんのガマグチが見つかった。

## 東京支部から知らせが！

ガマグチを取ってサイフどんのところへ戻ると、ようやくサイフどんから古文書を受け取ることができた。これで、味方が持っていた古文書はすべて手に入れた。やれやれと思って戻ろうとしたら、電話

## 置物を徹底的に調べろっ！




⬅このゲームでは、ひとつのコマンドをこれでもか、これでもかというぐらい繰り返さないとなんないときが、多々あるのだ。これ、重要ね。

が鳴った。御隠居が呼んでいるので会所に戻れ、という知らせだった。会所に戻って御隠居の部屋で話すと、東京支部からの知らせで、NATTOに動きがあるらしいのですぐ東京に行ってくれ、と命令される。さらに雁之助の部屋で話すと、集めた古文書は、まだ全体の半分でしかないことがわかる。そして、東京へは3人で行くこと、6人の工作員のうち誰を連れて行くかは定吉が決めることを申し渡される。ついでに、毒消しもくれた。

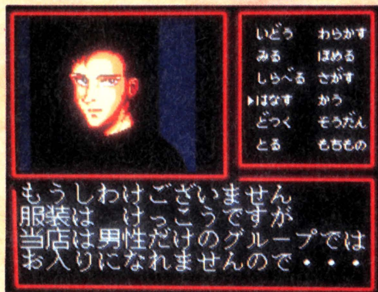
## 6人の中から誰を選ぶか！

工作員の6人は、みんなとってもワガママだ。東京には行きたがっても、あいつといっしょに行くのはヤダ、と好き嫌いが激しい。マスやんから順番に仲間にしていって、相談しながら決めるしかないようだ。でも、結局いっしょに東京に行くことになるのは、キクちゃんとサイフどんになるはずだよ。そしてメンバーが決まると、大阪駅で雁之助が待っていることがわかり、3人で駅に向かうのだ。そして雁之助から、東京支部のアジトが六本木の「バタリアン」という喫茶店であることを聞き、味方であることを証明するミニ熊手と軍資金15万円を受け取って、一行は東京へと旅立つ。

## NATTOの本拠地、東京へ！

東京駅に着いたら、駅を調べて山手線に乗って六本木へ行く。ところが六本木に着いてすぐに、ミニ熊手をスラれてしまうのだ。サイフどんは、ソロバンをスケボー代わりにして追いかけて行った。ビルを2回調べるとバタリアンはすぐ見つかった。でも店の中に入ったはいいけど、ミニ熊手がないのでラチがあかない。キクちゃんと相談して、定吉だけ外に出てスリを捜しに行くことになった。六本木に戻ると、あたりは人だかり。調べてもよくわからず、通行人と話したあとサイフどんを捜すと、人だかりの中心はサイフどんだった。どつくと、スリがディスコに逃げ込んだことを教えてくれる。

## ダサイ奴は入れまっしぇん




⬅このディスコの兄ちゃん、じつはNATTO一味のトシちゃんなのだ。定吉よりこっちを応援したくなっちゃう女の子もいるかもしれないね。

## ディスコの中に入るには？

さっそくふたりでディスコに行ったが、ボーイと話すと追い出されてしまう。戻ってあたりの人を調べると、女の子がいっぱい。話しかけていっしょにスシ屋に行こう。そこのお客の男3人組をほめるとネクタイをくれる。それをつけて外に出ようとすると、連れの女の子から顔に何か付いていると言われ、トイレの鏡で調べてみるが何もない。戻ると、女の

子はドロン。どうやらだまされたらしい。板前と話すと、彼女はスシを持って帰ったとかで、代金10万円を払わされてしまった。とにかく、ネクタイをつけてディスコに行くが、まだ入れてもらえない。外に出てあたりの人を調べ、いろんな女の子に話しかけたうえで、サイフどんと相談して、女子大生を連れてディスコに行くことにする。ようやくディスコに入ることができた。

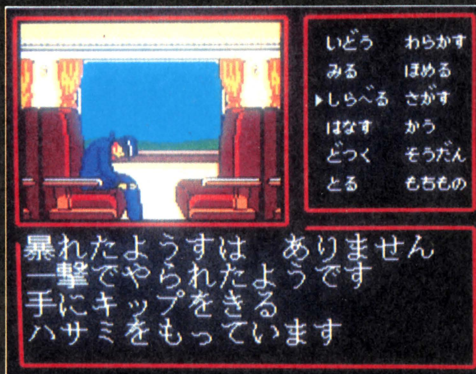
## スリをつかまえてバタリアンへ

ディスコに入ってお客をほめると、「トシちゃん」という名前を耳にしたので、彼を捜してみることにする。が、見あたらない。スリもいないようだ。お客と話しても知らないという。連れの女子大生を捜すと、彼女たちがやってきて、トイレで変な人が隠れていたことを教えてくれる。トイレに行き、やっとスリが見つかった。4回どついたあと包丁を使い、スリが気絶してから調べると、ミニ熊手と納豆スプレーがみつかった。それを持ってバタリアンに行くと、ようやく店のマスターに信用してもらえた。マスターから敵のリストを受け取り、ウエイトレスからもNATTOの情報を聞き込んでおこう。外に出てキクちゃんに会い、3人で再びディスコに行くのだ。そこには、芸能人のツルちゃんがいる。彼を3回どつくと、NATTOの一味だとわかったトシちゃんの動向がわかるかもしれない……!?

## そして…

NATTOのアジトはわかったものの、すでに連中は逃げたあと。そしてバタリアンに戻ると、中はめちゃくちゃに荒され、マスターが殺されていた。だが、マスターが死ぬまぎわに残した、コーヒー豆で書いた文字をヒントに、NATTO一味が松本に向かうという情報が手にはいる。なんとか、新宿駅から松本に向かう列車に乗り込んだが、車内で敵、味方が入り乱れ大混乱！ 松本にはいったい何があるのか、そして古文書の行方は？ 謎は深まるばかりだ。

この先の謎解きのポイントを教えよう。NATTOのアジトに入る鍵は、0・0・7だ。アジトの中では、ゴミ箱に注目。ゴミの種類やゴミ箱の底など、念入りに調べること。また、彼らのうちひとりでも見つけたら、何度も何度もどつく。そして最後に包丁を使え。そうそう、バタリアンの看板には仕掛けがあるぞ！



# 第3章東京脱出までの完全解法コマンド

話す-カネコさん
移動-御隠居の部屋
話す-御隠居
移動-雁之助の部屋、受付
話す-カネコさん
移動-トイレ、どつく-ドア
話す-雁之助、移動-受付
話す-カネコさん、取る-帽子
移動-外に出る、横丁
見る、調べる-あたり
話す-通行人3、移動-将棋屋
調べる-店の中、話す-お客2
移動-戻る、探す-マスやん
話す-マスやん、持ち物-調べ
る-味方のリスト-カマやん
話す-マスやん、移動-戻る
話す-通行人、移動-通天閣
調べる-寝ている人、笑かす-
カマやん、話す-カマやん
移動-戻る(2回)
話す-カネコさん
移動-外に出る、横丁、食堂
買う、ほめる(3回)、買う
移動-戻る(2回)、通天閣
持ち物-使う-酒
話す-カマやん、移動-戻る
話す-通行人2、移動-梅田
持ち物-調べる-味方のリスト
-トラノスケ
見る、調べる-一団、話す-一
団の人3、移動-戻る、横丁
話す-マスやん
はい、話す、移動-戻る、法善寺
調べる-あたり、買う-お守り
移動-戻る(2回)、梅田
持ち物-調べる
味方のリスト-キクちゃん、探
す-キクちゃん

持ち物-使う-お守り、移動-
戻る、見る、移動-コーヒー屋
話す-教授、移動-戻る、梅田
探す-サイフどん
調べる-あたり、移動-食堂
見る、調べる-店の中
探す-サイフどん
話す-おっちゃん、お客
移動-戻る、調べる-あたり
移動-呉服問屋
話す-サイフどん、移動-戻る
移動-食堂、調べる-店の中
取る-小銭入れ
移動-戻る、呉服問屋
持ち物-使う小銭入れ
移動-戻る(2回)、コーヒー屋
調べる-店の中(2回)
調べる-置き物(4回)
話す-マスター、取る-ガマ
移動-戻る、梅田、呉服問屋
持ち物-使う-ガマ、話す-サイ
フどん、移動-戻る(3回)
移動-御隠居の部屋
話す-御隠居、移動-受付
移動-雁之助の部屋
話す-雁之助、移動-受付
移動-外に出る、横丁、法善寺
話す-キクちゃん-はい
移動-戻る(2回)、梅田
移動-呉服問屋
話す-サイフどん-はい
移動-戻る、大阪駅、東京
調べる、移動-山の手
調べる-ビル(2回)
移動-バタリアン、店に入る
話す-マスター(2回)
話す-ウエイトレス(2回)
相談-キクちゃん

移動-外に出る、戻る
見る、調べる-人だかり
話す-通行人1
探す-サイフどん、どつく-サ
イフどん、話す-サイフどん
移動-ディスコ、話す
移動-戻る、調べる-あたりの人
話す-女の子-はい、見る
調べる-お客、ほめる-3人組
持ち物-使う-ネクタイ
移動-外に出る、トイレ
調べる-鏡、移動-戻る
話す-板前さん(2回)
移動-外に出る、ディスコ
話す、移動-戻る
調べる-あたり、あたりの人
ほめる-女子大生
話す-女子大生
相談-サイフどん-女子大生
移動-ディスコ、話す
探す-スリ、話す-お客3
探す-女子大生、見る
移動-トイレ、探す-スリ
どつく(4回)
持ち物-使う包丁、調べる
移動、移動-戻る、外に出る
移動-バタリアン、店に入る
持ち物-使う-包丁、調べる
話す-マスター、持ち物-調べ
る-敵のリスト-トシちゃん
話す-ウエイトレス(2回)
話す(2回)
移動-戻る、ディスコ
話す-お客2、見る
話す-ツルちゃん
どつく-ツルちゃん(3回)
移動-外に出る、寿司屋
見る、調べる-お客

話す-板前さん、OL
ほめる-OL、移動-トイレ
探す-トシちゃんの連れ、敵
どつく、持ち物-使う-包丁
話す(2回)、移動-戻る
調べる-ちょうちん
移動-外に出る
持ち物-調べる-マッチ
持ち物-使う-電話
調べる-あたり
移動-スタジオ、中に入る
調べる-カギ、はい、0-0-7
移動-中に入る、調べる-床
調べる-ごみばこ、弁当ばこ
調べる-ごみばこ、取る-写真
持ち物-調べる-写真
持ち物-使う-写真
持ち物-調べる-敵のリスト-
トシちゃん、調べる-缶
移動-外に出る、買う、持ち物
-使う-なっとうスプレー
どつく(3回)、取る-パック
持ち物-使う-包丁
話す、移動
移動-外に出る、中に入る
調べる-床、取る-時刻表
持ち物-調べる-時刻表
移動-外に出る、戻る
移動-バタリアン、店に入る
調べる-カウンター(2回)
調べる-豆の文字
移動-外に出る、店に入る
見る、調べる-お店、看板(3回)
どつく-看板
持ち物-使うテープレコーダ
ー、移動-戻る
持ち物-調べる-時刻表
移動-新宿駅



# 最新RPG、AVG
# 攻略ガイドブック

ファミコン通信 2月17日号特別付録

平成元年2月17日発行(隔週金曜日発行) 第4巻 第4号 通巻68号